全力打造最强模拟器读物!!

VOL.14
2005.05

WWW.EMUNEXT.COM

# 模拟 EMU NEXT

PC应用技术

14

定价13元



EVA
剧情攻略
新世纪福音战士64

掌机的辉煌

N64模拟器综述

世嘉的梦幻，灿烂的明星

## FC经典游戏巡礼




## 雷电之最强研究!!
## 100,000分勋章




双刊双碟!

Nintendo

2CD

附送<<红白机历史回顾>>
全彩副刊!并收录众多经典游戏!!

laiyin掃描製作



漫畫堂2005年大動作
「全国首创」
第一屆《動漫網絡遊戲角色》繪畫班
人物
背景
故事
彩稿
三維
名额有限（为保证教学质量，每班限额30人）、报名从速！
「专业课程」
靈感的來源 角色背景繪畫技巧 人物造形設定
電腦彩稿製作 3D電腦美術製作 故事創作概念編寫
「弹性时间」
A班：星期六上午9:00-12:00 B班：星期六下午2:00-5:00
C班：星期日上午9:00-12:00 D班：星期日下午2:00-5:00
学费：每小時學費55元，每期半年共3960元，可選擇一次性繳納或季度繳納，一次性繳納享受95折優惠。
本課程為期半年，共分初、高兩級學制。為方便學生，采用以下彈性上課時間，任擇其一。
「锦锈前程」
成绩优异者，可得合约雇员一份
開課時間：2005年 月份起（每月开班）
報名地點：廣州海珠區江南大道中239號中青網絡家園網吧廣州旗艦店
聯絡電話：(020) 83634182黃先生，何先生
主辦方：香港漫畫堂制作有限公司 中青網絡家園有限公司(廣州旗艦店) 廣州市海珠區團委江南青年活動中心。
香港漫画堂制作有限公司 联合主办

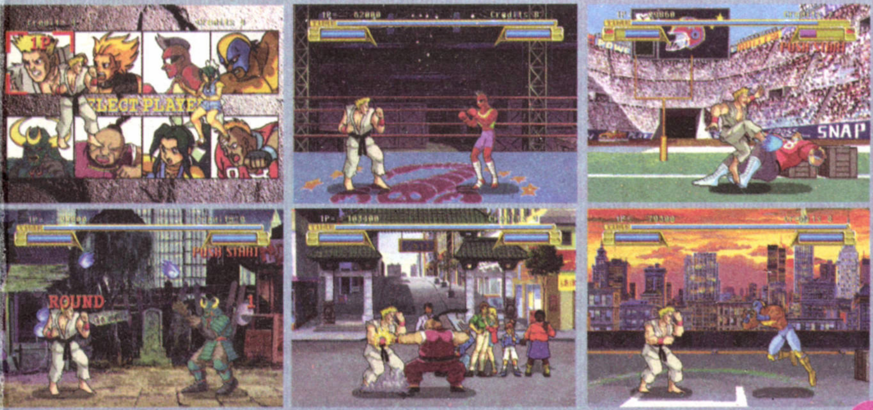
# MAME 096u1游戏介绍



超经典的射击游戏，超丰富的武器和无限的创意是游戏的卖点，实在是难得一见的大作。




类似于《雪人》的动作过关游戏，各具特色的BOSS和丰富的战斗元素是其特色，值得一试。




一款硬派的格斗游戏，游戏的难度不算太高，出招的指令也算容易，可以一试。

# MAME 096u1游戏介绍



MAME上的炸弹人，利用炸弹炸烂障碍物获得道具提升炸弹人的能力，从而消灭地图中的敌人。

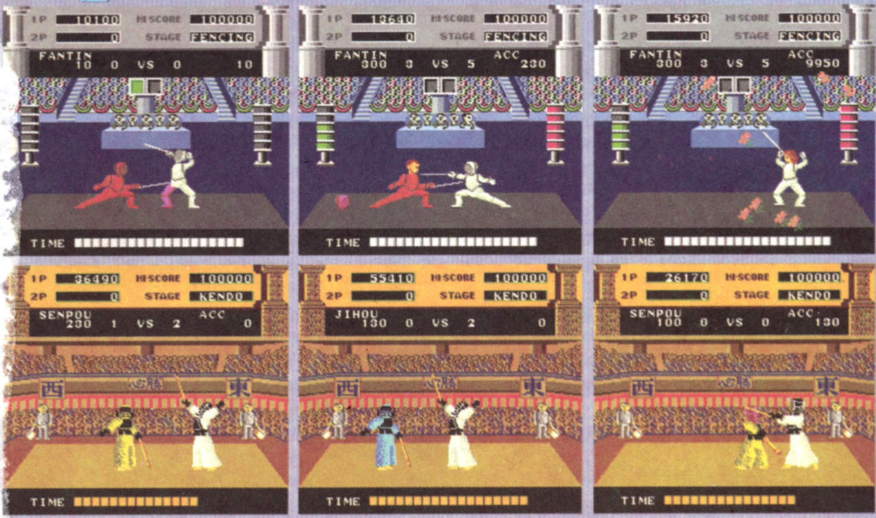



射波波游戏的对战版，玩家除了要和时间竞技外，还要应付电脑的攻击，可以一试。



一款画面和音效都十分讨好的横版过关游戏，可惜空有好的画面和音乐，游戏性方面就……

# MAME 096u1游戏介绍




一款很有意思的击剑，游戏的玩法十分简单，只有上中下三段的攻击，但游戏性很高。

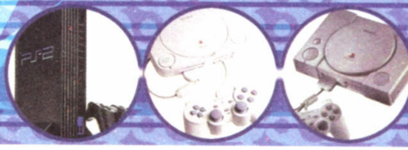



很经典的飞行射击游戏，是笔者当年在街机铺里十分向往的其中一款游戏，推荐之作。




推雪块游戏，将地图中的敌人变成雪块然后填补空缺的位置，得到地图上的三个道具就可以过关。

# 硬件ART艺术

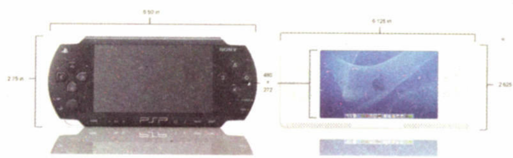



## ◀假想空间

最关心的东西，据说苹果将推出名为“gPod”的掌机，流传的资料入下：

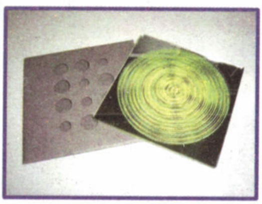
300MHz的G4处理器，内存512MB，显存32MB，内置2GB硬盘（可当PC或MAC的移动硬盘使用），迷你吸入式光驱，电池续航时间比PSP长两个小时，屏幕尺寸比PSP小但分辨率比PSP高，按键有256级压感，内置240万像素的摄像头，支持Wi-Fi无线协议，支持iTunes网络下载服务，最可怕的是据称售价将会在200美元以内！！

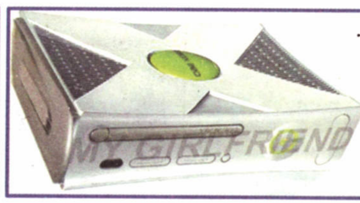





再来是XBOX360的假想图、开发机和Logo，Logo据说已经证实是真的，但开发机像是普通的苹果G5。








最后是任氏的Revolution，外形近似一个外置Modem或者Hub，但手柄还有点Design，像SFC+SS手柄的混合体。









# 硬件ART艺术



## ◀欧洲新贵

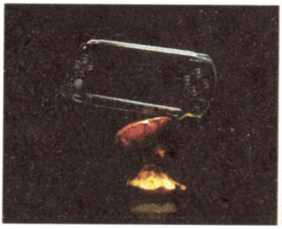
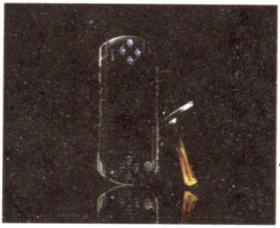
这台带有PPC血统的欧洲新贵，据说在销量上力压NDS和PSP，更要抢夺Ngage的市场，目前价钱是人民币3千多元，据称一年后降价到人民币1千元之内，不知道难看的外形会否影响以后的销量？





## ◀PSP的美学

在某展会上出现了全金属版的PSP，就好像给PSP穿了一个太空衣一样。另外的几张图片是在泡菜地区发布的宣传图片，标榜出PSP时尚的市场定位。

## ◀NDS的创意

由任天堂授权的NDS保险箱，有点夸张的感觉，相信没多少人为了玩NDS而提整个箱子外出的。





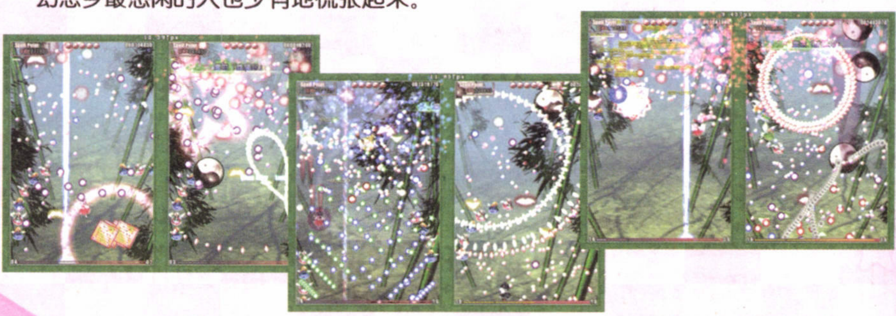

*插播消息*据称是第一个NDS烧录卡已经出现，在一些国外网站已经有看到广告，但图片是效果图。




上海幻乐团开发的游戏自从《东方红魔乡》以来就大受欢迎，然而除了故事以外，游戏系统虽有改良，但实际上改变不大。在过去的C67中，上海幻乐团与黄昏フロンティア共同开发以“东方游戏”为背景的《东方萃梦想》，虽然这次游戏模式是射击变成格斗，不过在上海幻乐团主要负责人物设定及故事创作。就在老玩家为“东方游戏”系列的发展空间产生疑惑的时候，上海幻乐团公布了将会在“博丽神社 例大祭”——专为东方系列举行的同人活动中发表的新作，《东方花映 ~Phantasmagoria of Flower View.》。这作品主要的新增元素是小编好久以前曾想像过的，因此也格外留心了！

## 百花齐放，是幻想乡异变的先兆？

故事回到《东方永夜抄》之后——春天的来临，令幻想乡苏醒了。就像被春天的阳光上色一样，幻想乡由白色的冬天完全回复到原本的颜色。各种在冬天期间沉睡的力量开始觉醒，覆盖着幻想乡，花与妖精们也一起吵闹起来。而这个异常美丽的自然景象，让居住在幻想乡的人多赶到非常吃惊。而这些女孩子们也很快地注意到那个非常怪异的气氛……樱花、向日葵、野菊、桔梗……虽然说是春天，但一年中不同季节的花都是同一时间盛放了。众多的人类及所有妖精，都收领着这来自自然的礼物。但是，在幻想乡最悠闲的人也少有地慌张起来。





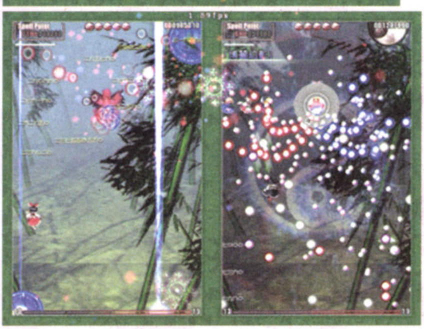
“这么明显是一件异变事件，不快点解决不成。同样，我也没有时间对大家说明这件事了！”就像平时那样，直接了当的离开了神社。

幻想乡自己苏醒了。

那些女孩子们也是自然的一部分、妖精的力量是来自自然的力量。“自然是不能抵抗的”，那是所有的人也知道的事。

幻想乡的少女们，会互相协力、还是……

虽然《东方花映》的游戏系统（计分及游戏模式）仍未公布，不过从游戏的图片






上也可以看到游戏的特色。除了平常最能突显幻想乡中各位少女的可爱性格的故事模式、完全游戏后出现的超困难关卡Extra mode依旧健在外，在本作最大的吸引玩家的相信就是新增的“Battle Mode”——对战模式，终于可以双打了！可能是合作模式在弹幕游戏较难实现外，亦容易令弹幕敌我难分。所以在《东方花映》中的二人模式是属于对战——玩家以一分为二的游戏画面作出挑战。游戏模式是挑战分数、版数则仍未清楚，但相信会非常精彩呢！

上期介绍为大家介绍过《爆走兄弟》里面的四驱车玩具，不知会否提起大家对赛车玩具的兴趣呢？如果有的话，那你就一定要留意今期的介绍啦~因为今期为大家带来现在风靡日本的竞赛玩具“SWITCH RAIDER”。这个系列的玩具虽然没有《爆走兄弟》里面的车子“有型”，但却更加专业，装备更自由。更重要的是，BANDAI为这系列的玩具专门设立了一个全国性的联赛，称为“BGP联赛”，下面就为大家介绍一下这个玩具系列的产品。

## 主体篇：



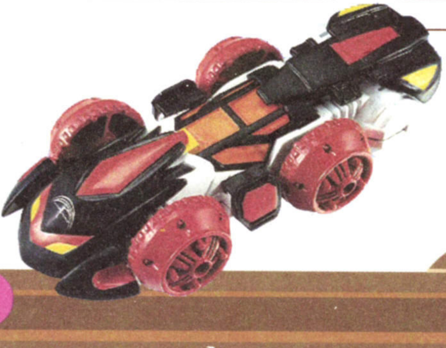
SR-01
售价：1554日元
发售日：2004年5月下旬

SR-02
售价：1554日元
发售日：2004年5月下旬

SR-03
售价：1554日元 发售日：2004年5月下旬





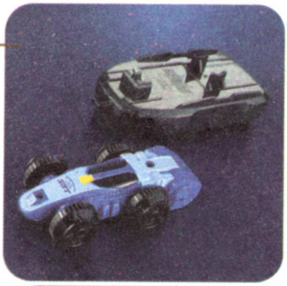


SR-04
售价：1554日元
发售日：2004年8月上旬

**SRT-00**

**售价：1260日元**

**发售日：2004年4月17日**





## 配件篇：

**CS-01**

**售价：473日元**

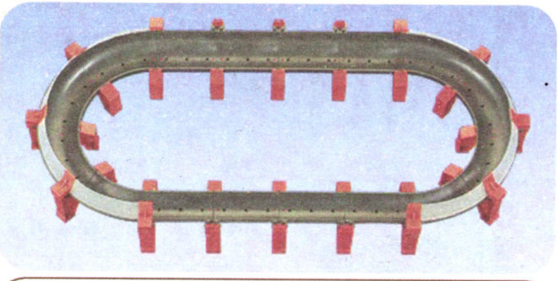
**发售日：2004年5月下旬**



**DX赛道（中）**

**售价：3360日元**

**发售日：2004年8月上旬**



**DX赛道（小）**

**售价：1575日元**

**发售日：2004年4月下旬**



**赛道组件**

**售价：01-315日元、02-315日元、473日元**

**发售日：2004年4月下旬**





## GAME BOY ADVANCE 本月推荐

### 海贼王 龙之梦




动漫及漫画版都获得巨大人气的《海贼王》以ARPG形式在GBA上登场！故事与最新的动画版相同，从路飞等人被一个奇怪的小孩使用“龙之号角”夺取了相互之间的记忆开始。为了取回丢失的记忆，路飞等人决定重新体验一遍过去的冒险。旅途中会遇到大量关键人物和事件，各种令人感动的名场面和怀念的人物也会登场，当然GBA原创的情节也很值得期待！游戏中还将出现超过50名原作中的角色，而且还可以两人组合发动合体必杀技。









### 模拟大楼

Welcome to The Tower SP

任天堂继推出《千年家族》后又一模拟经营类游戏诞生！在《The Tower SP》中，玩家要扮演一个总工程师，负责“山之内大楼”的开发总策划者，通过在大楼中设置办公室、住宅、餐馆、店铺等设施，扩张整座大楼。而在大楼内生活居住的人们，就是大楼继续开发的经济来源，如何照顾好住人们的情绪和满意度，是大楼能否成功扩张的关键。当住人们的满意度到达一定程度，大楼就可以继续扩张，当最顶层的“大圣堂”竣工之日，就是大楼获得最高称号“Tower”之时！

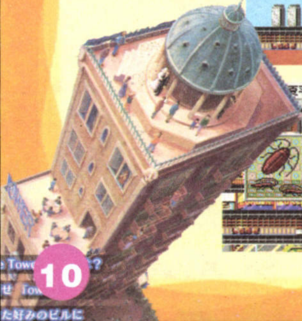






通过在大楼设置各项设施，增加收入用于大楼的扩张，最终目的是在大楼聚集2000个住人，向最高目标“Tower”迈进。究竟是成为被大家称赞喜欢的大楼，还是成为一栋门可罗雀的空房，大楼的命运掌握在你的手中！





## 五右卫门1+2



本游戏是以SFC上所推出的《加油五右卫门～雪姬救出绘卷》以及《加油五右卫门～奇天烈将军马基尼斯》移植而来，除完整重现当年SFC版的内容之外，并加入许多附加的要素。之外并将原作中的两款小游戏独立成为“游技场”项目，让玩家可以随时游玩。











## 名侦探柯南 黎明的纪念碑











游戏的舞台是海边的一座高层大厦。这里流传着一个受诅咒的传闻，柯南、小五郎和小兰三个人为了调查来到了这里。在大厦落成纪念的庆祝会上，事件就在出席的柯南等人面前发生了。找出犯人，解决事情吧！在“调查部分”中，要尽量搜集情报以及作为证据的“因素”，使“推理部分”得以有利进行。在抓住犯人后，游戏就完成了，之后就可以玩小游戏了。

在完成游戏后，可以选择“商店”模式，用游戏中积累的硬币买小游戏来玩。小游戏一共有5种，游戏的规则很简单，不过也是很有趣的游戏。

## 杀手拟真撞球

与《拟真撞球》类似的拟真桌球游戏，这次变得更拟真了。很明显的还多了光影与桌台质感，为了要让玩家更有身历其境的感觉。游戏操作方面很好操作，不需要太复杂的设定与按钮。可以单人对计算机、两人同机比赛、两人联机对战。游戏分为英式的8 Ball、美式的9 Ball与美式的8 Ball三种。这应该算是目前GBA平台上最具娱乐性的撞球游戏吧，有兴趣的玩家赶紧试试吧。











## 洛克人Zero4







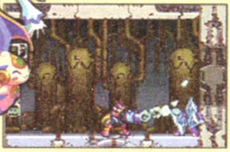
超人气动作游戏洛克人 ZERO 系列推出的第4代。4代叙述洛克人杰洛为了拯救流离失所的人类与人造人，开始在各地展开旅程。在途中拯救一群被人造人袭击的人类，这些人是为了前往只有人类居住的地方“Ground Zero”。所谓“Ground Zero”是什么地方，杰洛一群人的命运将会如何。

而在系统方面，加入了“Weapon Seizing System武器夺取系统”。这个系统就如同字面一样，可以夺取敌人的武器与装备占为己用。有的头目必须用夺取来的武器才能击败。游戏当中也会随着天候的变化，难易度也会跟着不同，例如多云的时候会看不清楚地形的变化，雷雨天对于雷属性的武器也加强的效果 等。在打倒敌人的同时会出现一些道具，将着些道具组合起来可以变成各式各样的武器。游戏开始时可以选择难易度，对于初玩者而言将更容易上手。

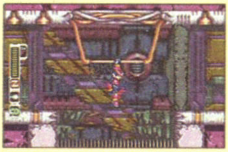










## 首都高速赛车

本作中除了在日本东京的野外赛车外，玩家还可在英国伦墩高速公路甚至美国的洛杉基一展身手。




游戏的特色包括总共有16辆赛车可供选择；每一关都有不同的调校选项，玩家可以升级或者修改赛车的外观和性能；比赛场景设定在英国伦墩、日本东京和美国洛杉基三大城市，总共有六个赛道；总共有60个电脑选手参与对战。









## 乐高版星球大战

《乐高版星球大战》是款结合了乐高积木以及《星球大战》这两大最受玩家族群在孩提时代所喜爱的主题而成，并以《星际大战》前三部曲为基础的，由乐高所推出的《星球大战》系列产品人物玩偶担任角色演出，积木堆栈出游戏场景的趣味的动作冒险游戏。

玩家将操作乐高玩偶版的欧比王、安纳金等绝地武士，手持光剑、运用原力与各威胁共和国安定的蠢动势力，以及千年死敌西斯教徒对抗。完全以乐高积木所构成的画面，让玩家重拾童年游玩乐高积木的乐趣，是款反璞归真，趣味性十足的作品。






POPEYE RUSH FOR SPINACH

## 大力水手卜派 菠菜狂奔

人气持续数十年的《大力水手卜派》动画系列相信是无人不知无人不晓，早在70年代末根据《大力水手卜派》制作的游戏就已经在街机上出现，虽然进入90年代后《大力水手卜派》就很少看见相关作品，不过「大力水手」的形象依然是人们津津乐道的。如今NAMCO宣布推出GBA版《大力水手卜派》新作。

这款由Magic Pockets开发的竞速游戏，此前这家制作室曾经开发了GBA版的《博德之门 黑暗联盟》。在《菠菜狂奔》中，大海女巫抢走了全世界所有的菠菜，用来给她的小鬼们当食物。玩家要从大力水手、奥莉芙、布鲁托和维皮中选择一位。在故事模式中，玩家要与计算机控制的对手进行一对一竞速。游戏中有很多种交通工具可以选择，包括弹簧高跷、小船、滑雪板等，游戏总共有7个关卡。

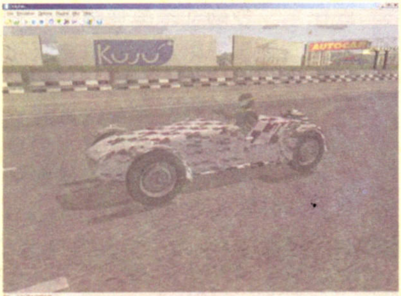


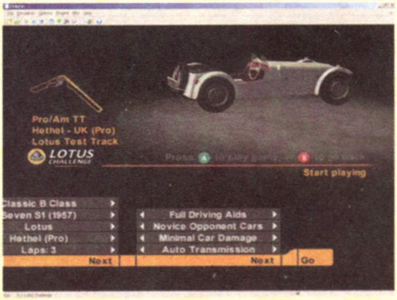


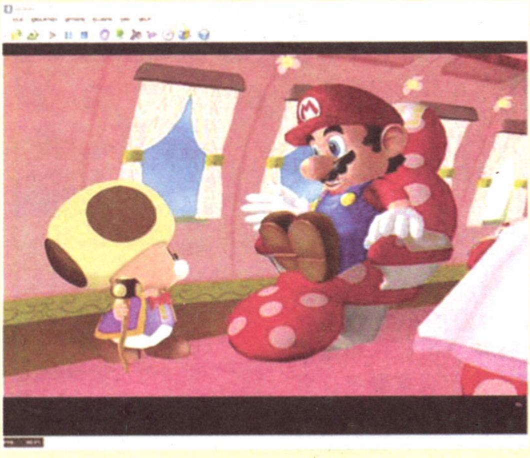


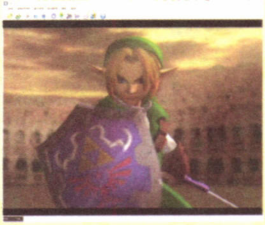

## NGC

NGC的模拟器Dolphin v1.03最近发布了大量的内部测试图片，目前的问题依然是图像错误和速度慢，但值得庆幸的是某些游戏的画面和3D渲染已经接近完美，看来又要效果满意，又要兼容性高实属不易，希望开发者们再加把劲吧：）



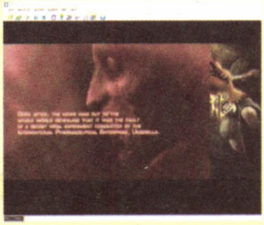










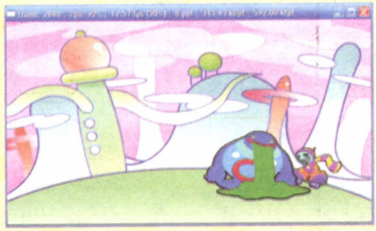




## PS2

PS2模拟器PCSX2依然迈着它踏实的脚步：截图一堆一堆的放出、游戏一个接一个的模拟、画面一点一滴的提升，唯一不变它在实际运行游戏时那个位数的fps。慢慢来吧，要玩PS2游戏的已经老早就买机器去了，成功模拟变成了一项研究在进行着。



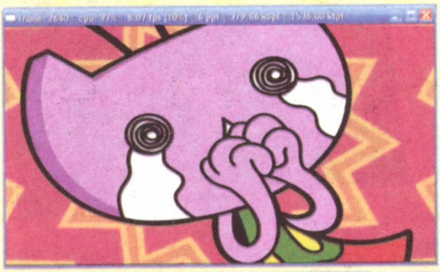













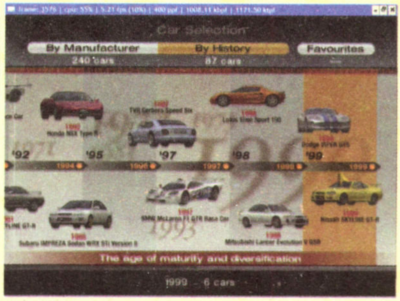


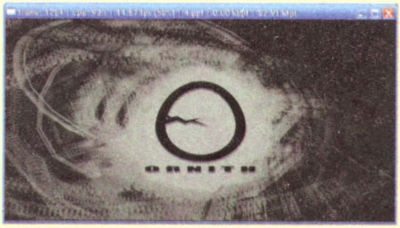


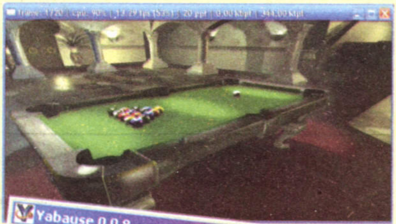










## SS模拟器Yabause

Yabause是目前还偶有消息的SS模拟器，在各个方面都不及其他SS模拟器的情况下，时常更新是否是它引起人们关注的好方法。









WWW.EMUNEXT.COM

# 模拟 EMU NEXT

2005.5


● 白金之星模拟新闻 ............ 19

● EN 游戏基地

－雷电 100,000 分勋章之最强攻略. 21

–FC 经典游戏巡礼 ............ 29

● 系之谱

－世嘉的梦幻，灿烂的明星 ..... 111

● 私立模拟学院

–N64 模拟器综述 ............ 47

● 业界专题

－电子游戏开发行业掀起

整合浪潮 .................. 55

－从起步到辉煌 —— 掌机 ........ 60

● 游民攻地

－真盖塔大作战 .............. 74

–EVA64 攻略 ................ 92


## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏注意自我保护，谨防受骗上当适度游戏益脑，沉迷游戏伤身合理安排时间，享受健康生活。


执行主编：WARIO

责任编辑：漫步　KGB

EWING　Phil

美术编辑：YGDESIGN

漫画编辑：F'

封面设计：YGDESIGN



杂志邮箱：

emunext@163.com

emunext@tom.com



特约合作鸣谢：

klk.yeah.net　某人　白金之星
秋天　TIMON　大猩猩　宾宾
屎王　白河愁　Dadunu　亮亮
C.K　小翼　OEZ

WWW.EMUNEXT.COM

# 模拟 EMU NEXT


●ETC

－游乐园 .......................... 140

●漫步经典

－恐龙快打 .......................... 124

●游情物语 .......................... 134

●原创工作室

－洞窟物语 .......................... 136

－KaGUYA－轮回转生－ .......................... 138

●光碟目录 .......................... 143

# 白金之星 模拟新闻

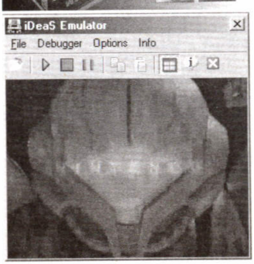
NEWS



## NDS 相关

NDS 的第一款烧录系统 NEOFlash 终于有实物图和测试报告出现，从图片上来看果然如其官方所称，需要一张原版的 NDS 游戏卡引导，然后从 GBA 游戏槽读取游戏。而在测试报告中提到，目前能正常运行马里奥 64DS 和银河战士，不过据称不同记忆容量的游戏要配对一致的原版卡带，银河战士是 4k 的，马里奥 64DS 是 64k，这样要玩不同游戏而且要存档的话要配几张原版卡。最后，大家最关心的整套烧录系统的价钱据说在 1.5k 之内，更有小道消息指出将高于 2k。模拟器方面，NDS 模拟器 iDeaS 在最新的 wip 中出现了一张惊人的图片，据说是银河战士 Demo 版片头动画的截图，如果这是真的，将会是 NDS 模拟迈向成功的第一步。



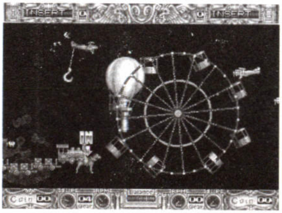



## PSP 相关



从3月28日出现PSP遭破解的有关消息以来，关于破解的消息此起彼伏。4月12日，www.psphacks.com 放出了据称是PSP开发包的下载，国内的热心人士很快提供了BT下载和进行研究，最后得出结果就是这是真正的开发包，但想用官方的模拟器是没戏了。5月4日ps2nfo.com 放出了程序员写了个“Hello World， PSP！”的第三方程序，而且该程序可以在记忆卡MSD上运行（必须是1.00版的bios上），而最近更接连出现PSP上的GBX和SFC模拟器的消息。另一方面，游戏破解组织Paradox宣布了他们已经能够导出UMD盘片中的内容，并且已经放出了几款PSP游戏的ISO文件，包括Wipeout、山脊赛车日版和恶魔战士日版，据称UMD盘片使用标准的ISO9669格式，因此这些ISO文件可以刻录成普通的CD或者DVD，目前这些被Dump的游戏还无法运行。最后，一张UMD的最高容量是1.8GB，如果要从记忆卡MSD上运行游戏，就要买2GB的MSD卡，其价钱大概能买两台PSP。

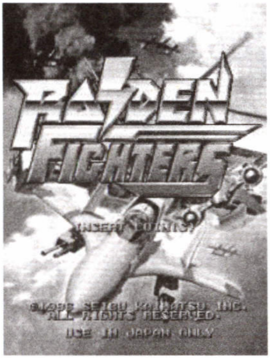
## MAME 的更新



老大MAME依然不断更新，最新版本更新至096u1，已经支持了PSX游戏山脊赛车和宇宙巡航机3代。而最让人欢喜的是，自从0.83版加入了大量的DATA EAST游戏驱动以来，一直未能成功模拟，最近终于找到了破解的方法，因此一些产于90年代中期的优秀作品得以呈现在我们的眼前。

# Raiden Fighters 100.000分勋章之最强攻略

文：天使鱼



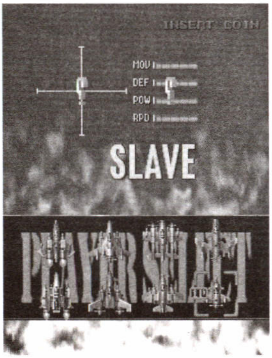

要说到哪一个射击游戏得分最多、加分最爽的话，那就非Seibu Kaihatsu公司的射击大作《Raiden Fighters》系列莫属了，那一枚枚100.000分的金色勋章是不是还历历在目呢，这些都勾起了我们童年的无限回忆。在《Raiden Fighters》系列游戏里，你可以通过逐渐的收集加分勋章，从最初的每枚勋章10分一直递增到惊人100.000分，因而想要在游戏里取得高分就必须要去设法取得这些100.000分的金色勋章，所以赚取更多的100.000分的勋章成了每一个玩家玩此游戏的最大乐趣。但是不是每个玩家都能轻而易举的获得100.000分的勋章，它是要靠不停的获得小分值的勋章慢慢积累而成，并且在收集这些勋章的过程中也是有一定的技巧的。

近来，新版本的多街机模拟器MAME在Seibu的SPI基板的模拟上有了重大的突破，其射击大作《Raiden Fighters》系列游戏已经可以初步模拟，这样也就可以使更多的玩家可以再次感受到这个经典的游戏。有的玩家一直对如何取得100.000分的勋章不是很清楚，不过只要看了本文之后，相信大家都会成为一个赚分高手。

言归正传，下面就要就开始本文的重点内容了，一定要看仔细了：）



首先，先简单的说说在《Raiden Fighters》里的一些加分规则。在本游戏里，你一开始最初获得的勋章只有10分，再次获得第2枚时就可以得到20分，然后依次递增，直到增加到90分时就会达到分数的上限。在这里要注意的是，这个过程中如果在同一屏幕里有不只一个勋章的话，那么同屏幕下的勋章的分数是相同的，不会发生递增现象，也就是说你想要实现分数递增的话，每次只能打出一个勋章，在获得之后再打出第二枚，取得后再打出第三枚，依次类推，否则后面出现的勋章的分数同第一个出现的勋章的分数是相同的。当你的勋章分数达到一定的上限时（一般是90分、900分）就不会再递增了，这时你可以通过取得标有“S”标志的道具来实现分数上限的突破，比如在勋章的分数达到了90分之后，你先获得标有“S”的道具，然后再打出勋章，这样你获得的勋章的分数就会变成100分，再获得第2枚时就可以得到200分，然后通过上面的方法来继续使勋章的分数递增。

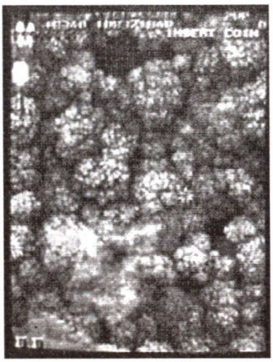



用上面提到的方法，你可以把勋章的分数一直递增到10.000分，之后你就是获得再多的“S”的道具也不能使勋章的分数继续增加了，这时只有通过一个特殊的方法使分数继续实现递增。这个方法就是通过来寻找在游戏中隐藏着的一个蓝色的生物——“Miclus”来实现，关于如何在游戏里把“Miclus”找出来，等会我会在下文详细介绍的。在你把勋章的分数一直递增到10.000

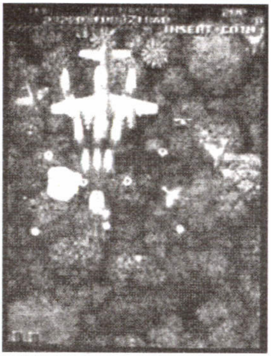
分之后，然后找出“Miclus”，从远处对它进行射击，大概默数一下可以有9次打中它，这时“Miclus”会吐出9枚勋章（每个都是10.000分），成功的话当9枚勋章同时出现在同一屏幕上时会发生一次爆炸，这之后10.000分的勋章的上限就有被打破了，以后出现的勋章每取得一枚会以10.000分向上递增，利用上面所说过的方法，最终可以将其分数增加到100.000分。在此需要说明的是，如果你在游戏中漏掉了一个100.000分的勋章的话，之后出现的勋章的分数又会重新回到10.000分，这时你需要重新用上述方法再次递增勋章的分数。

下面介绍一个游戏中以最快的速度取得100.000分的方法：

在投币后，先按住方向键↑或↓不放，然后再按下START键进入游戏，这样的话在游戏中的第1关必定是森林（forest）那关（在投币后，先按住方向键的任意方向后再按Start键进入游戏，这时游戏中的第1、2、4、5关的出现顺序会发生相应的变化，具体的就不多说了，有兴趣自己研究一下吧）。在游戏里你开始收集勋章，但是注意一开始千万不要吃标有“S”的道具，下面就详细的说明以最快的速度取得100.000分勋章的过程：

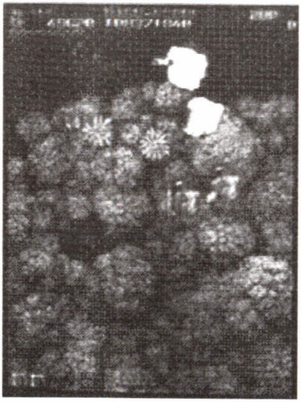



1.）在森林（Forest）这关的一开始会出现两个运送“Power”的敌机群，不要犹豫击毁其之后先把弹药升了级再说。很快会再出现一小队敌机，其最后一架蓝色的敌机被击落后会出现第一枚勋章，取得它后可以得到10分。然后，在杂屏幕的左上角会出现第二架蓝色的敌机，迅速过去击落它并且快速取得第二枚勋章可得到20分。




2.）很快就会有一架绿色巨型的敌机从屏幕上方出现，并且还有一架蓝色的敌机会从画面的右边出现， 迅速击落那架绿色巨型的敌机以及蓝色的敌机后获得第三枚勋章，这次可以得到30分，绿色巨型的敌机在被击落后回出现有“S”标志的道具，这时千万记得一定不要去碰它。

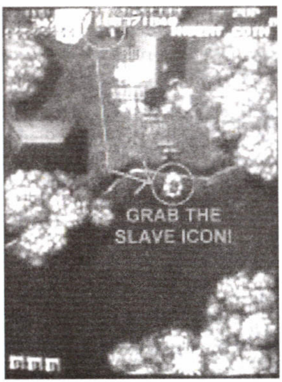
3.）在刚获得第三枚勋章之后，立刻就会出现第四架蓝色的敌机，在击落它后快速取得第四枚勋章，这时可以得到40分。这里有一点要注意的是，去取得第四枚勋章的速度一定要快，因为第五架蓝色的敌机跟着就会出现。然后再击落第五架蓝色机，并取得勋章，取得这枚勋章可得到50分。在取得勋章的行动中，也不要去取标有“S”标志的道具。



4.）紧接着会相继出现8架中型的敌机，它们出场位置的顺序依次为：右、左、左、右、右、左、左、右（如果能够快速的击落这8架敌机取得“Quick Shot x 8”效果的话，就会有一个小精灵出现，取得它可以得到100.000分，要是把小精灵击落的话就只能得到10分）。在第2架中型敌机出现后，屏幕的

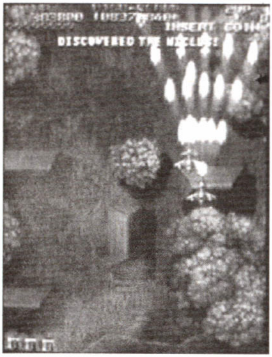
右边会出现第六架蓝色机，击落它取得第六枚勋章，得到60分。当第7架中型敌机出现后，又会有一架蓝色的敌机从屏幕的左边出现，同样的击落它后快速取得第七枚勋章，得到70分的奖励。



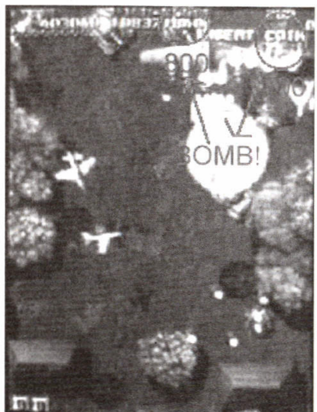



5.）在取得第七枚勋章后不久，将会穿过河流看到一片陆地，这时立刻将飞机移到屏幕的中间偏上处，在屏幕上方正中的房子的左边会出现一辆小坦克，迅速摧毁它，并取得第八枚勋章，这时勋章的分数已经递增到80分，现在立刻取得标有“S”标志的道具。很快又会有一队敌机出现，其中还有两架蓝色机，此时要小心了，先打下一架蓝色机后取得勋章（100分），然后再打下另一架蓝色机并快速取得勋章，这个过程中的动作一定要快并且要细心，完成后的话勋章的得分就增加到了200分。

6.）不就之后，在屏幕的右边会看到一个横着的房子，立刻飞到房子的上方，并且在其上面停留一会，很快一个在房子里隐藏着的蓝色生物——“Miclus”就会出现。在这之后的操作就比较重要，而且有一定的难度了，一定要行动迅速而正确。当

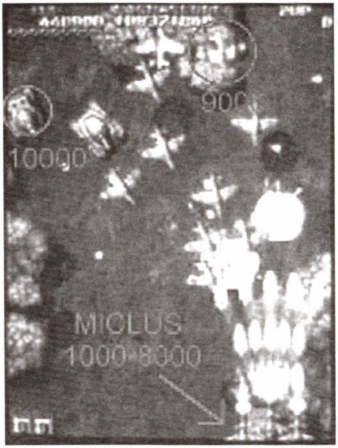


“Miclus”不动时，你就可以攻击它了。这时你马上与“Miclus”重合，并攻击它一次，它会吐出一枚勋章，立刻取得勋章会得到300分。之后先去击毁“Miclus”上方的一辆坦克，然后在屏幕左上方会有一辆小坦克出现，迅速去击毁它并取得一枚勋章得到400分。这之后又会出现两对敌机，每一队敌机中有一架蓝色机。同样的，在先击毁一架蓝色机取得勋章（500分）后再击毁另一架蓝色机并取得勋章（600分）。



7.）然后把机体移动到屏幕中部偏右上的地方，　很快就会在屏幕的上方出现一排坦克（共4辆），先去击毁右边的坦克并取得勋章可得到700分。得到勋章后快速的向下移动到大约是屏幕右中部，这时上方会有一架大型的绿色敌机出现，同时屏幕右侧的树丛里会出现一辆小坦克，先快速摧毁这辆小坦克，然后扔一颗BOMB到那架大型的绿色敌机上，在这里要特别注意的是要确保屏幕左边的两辆坦克不受到BOMB爆炸的影响，而仅仅消灭屏幕正上方的那两坦克。从那辆被击毁的坦克处取得一枚勋章，并得到800分。

8.）在那架大型的绿色敌机被击落后会出现标有“S”标志的道具，取得它之后会有一枚1000分的勋章出现，立刻取得它。之后迅速的将机体再移动到“Miclus”上与之重合，并且攻击它。“Miclus”被攻击后会再吐出8 枚勋章，正好可以被你依次取得，这样你的勋章的分数将会从1000 分递增到8000 分。这时又会有一队敌机出现，击落那架蓝色机后取得勋章（9000 分）。然后再去屏幕的左边击毁最左侧的那辆坦克，这时会出现一枚金色的勋章，取得后得到10.000 分。

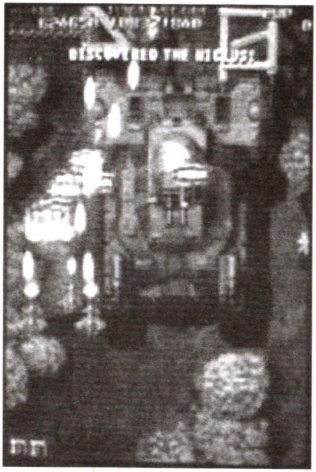



9.）在这之后不久，有一架巨大的敌机会从屏幕上方出现，对它进行攻击直到使它闪烁为止，在它逃离之前不要击毁它。同时还会有两队有蓝色机的敌机群出现，当这两队敌机中的两架蓝色机快到达屏幕最下方是再击毁它们（这样的话可以多制造出一些时间来，以便于去找出隐藏的“Miclus”），当击毁它们后会出现两个枚金色的勋章，不过这时候先不要急着取得它们。当那架巨型飞机将要通过屏幕上



方逃走时，立刻击毁它，这时左图所示的位置会出现隐藏的“Miclus”。

10.）从远处攻击“Miclus”，数一下子弹确保只有七发击中它，这样“Miclus”会吐出7枚金色的勋章，加上屏幕原本就有的2枚，一共有9枚金色的勋章同时出现在屏幕上。这时候屏幕上所有的勋章将会发生爆炸，这就标志着你将进入100.000分勋章的模式。这时候你要先等一会后再继续攻击“Miclus”，有不然受到攻击后“Miclus”吐出的最后两枚金色勋章也会发生爆炸，如果这样的话，你好不容易进入100.000分勋章的模式将只能维持短短几秒钟。等一段时间之后



你先与“Miclus”重合然后再攻击它，它会再吐出2枚金色的勋章，取得后你分别得到10.000分和20.00分，之后你可以通过继续取得勋章，直到其分数递增到100.000分为止，以后每取得一个勋章就可以得到100.000分，是不是很爽啊：）

怎么样，看明白了没有？不过看明白不代表就能一定实现。由于篇幅的问题，不能把每一个细节都交代清楚，大致的流程就是如上面所说的了，不过你在操作时由于你自己机体的在游戏画面中位置和其速度的不同，也会出现一些预想不到的事，关键是在了解了这个思路之后多多的练习。

呵呵，相信自己一定能成功的，希望大家都能成为攒分高手。



# FC经典游戏巡礼



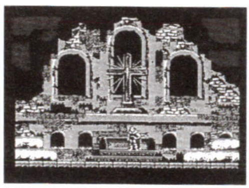
FC可以说是许多玩家的启蒙之师，其上的游戏更是锻炼出不少高手，每个熟悉FC和FC游戏的玩家都有自己的美好回忆，现在，借助本文介绍的游戏，一定能让大家再次回味经典！

## 恶魔城传说




《恶魔城》这个名字相信大家都不曾陌生，以此名推出的游戏可谓多不胜数，相信大家最熟识的应该是PS或SS推出的《恶魔城X月下之夜想曲》吧！当中的主角打破了一向的传统，以吸血鬼之子的身份来当游戏主角，从而领到《恶魔城》的吸引力更大，不过大家可曾知道，Alucard早已与大家见过面，那就是1989年推出的《恶魔城传说》。

### 永远的游戏背景



《恶魔城》的游戏背景都是一样，在百年一次复活的吸血鬼Dracula，再一次向人类伸出魔掌，自古以来一直与Dracula战斗的Belmond家族，其后裔Ralph · Belmond站起来肩负起消灭Dracula的责任，向他的城堡——恶魔城去。

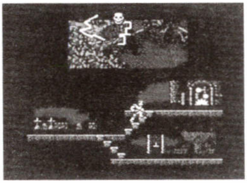
### 换人系统

由于此作在前作的基础上加插了三位同伴，从而使游戏系统有少许改变，原本只能使用主角的玩者，可透过这系统

随时更换角色，只要玩者将其余三位同伴救出，就能利用SELECT键来更换角色，每位角色均有不同的能力，玩者必须好好运用，可是血槽是共用的关系，这点要特别注意。



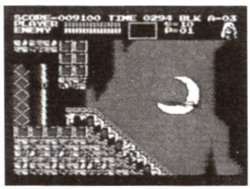
### 分支路



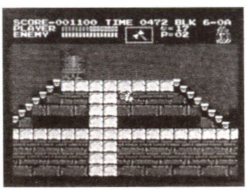
游戏最大的特色，除了有前文提及过的换人系统外，还可以供玩者自由选择前进的道路，每当玩者完成一个版面时，均能根据《恶魔城》的地图选择由那一条路通往恶魔城，当然每条路均会有不同的怪物出现，有时更会因为所行的路而不能遇上同伴，在当时已有这个构思实属不易。

### 使用鞭子的主角——Ralph

在众多集《恶魔城》中，主角均是以鞭子作武器（除了《恶魔城X月下之夜想曲》及《VAMPIRE KILLER》外），同样是能利用不同的小道具作多方面的攻击，如“小刀”、“斧头”、“十字架”……等等。

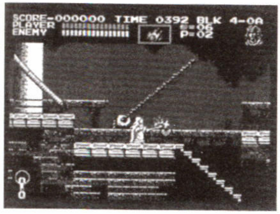



### 驼侠——GRANT DANUSTY



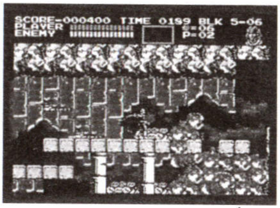

第二位同伴，他因受到恶魔操纵而协助Dracula守城，后来因受到Ralph的救助而加入成为同伴，并拥有爬墙的特殊技能。

### 退魔法师——SYPHA VELNUMDES



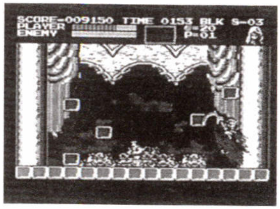

同样是Vampire Hunter的她却被封印在一个村子里，当Ralph成功将她救出时，也会成为同伴，她的攻击力非常强，并能使用魔法。

### 吸血鬼之子——Alucard

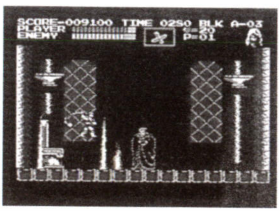



以吸血鬼之子的身份，在恶魔城附近等待Ralph来临，并打算向他作出试验，从而看清Ralph的实力能否打倒Dracula，当Alucard被打败时也会加入成为同伴。另外，Alucard更拥有变蝙蝠的能力。

### 永远的仆人——死神




在每一集《恶魔城》中，除了必定会有的Dracula外，死神亦定会协助Dracula守城，它一直以来均被设定为Dracula的忠心仆人，其手持的廉刀，可谓强而有力，绝对是《恶魔城》中不可缺少的人物之一。




### 黑暗的支配者——Dracula

永远的敌人Dracula一定是把守恶魔城的最后一关，身为城主的他攻击力以及防御力绝不逊色，而且更有变身的技能。

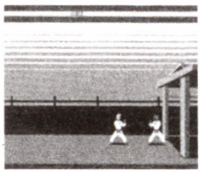
## 空手道

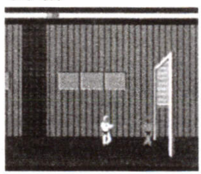


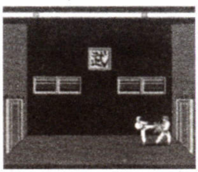

为了拯救被捉走的美少女，身穿道袍的主角因而潜入山顶上的城堡，与恶魔空手家决一死战。老实说，本作故事真是简单得可以，由头到尾都是打、打、打，只要熟习各种操控技巧便能轻易战胜敌人，然而它的特点却在于各种细致设定上。若你有玩过《波斯王子》，就不难发现两者的共通之处：体力计显示方式、角色移动规则、画面演出等都很相似。当然，因为它们都是出自Jordan Mechner之手，一名天才可以在短短数年内制作两款经典，个人觉得其才华比宫本茂还要厉害。

### 基本游戏流程

攀上山后，玩者需要将前来阻挠的敌人（白袍）逐个击倒，然后便可进入城内。留意当战胜敌人数目越多，你的体力上限就会慢慢减少，这时便要善用移动走位来拖长战斗时间以便回复体力。在城内每打败一名敌人（紫袍），恶魔空手家饲养的飞鹰便会乘机冲出来偷袭，切记别被它啄毙便可，而在右边尽头则要应付一道铁闸（破解法见后文）。通过后，只要打倒几名懂得百裂拳／脚的敌人（黄袍），就会进入倒数第二关，要再次和飞鹰决斗，重点是要从其飞行路线判断到底该用哪一段的拳或脚截击。接着便是最后之战，眼前的

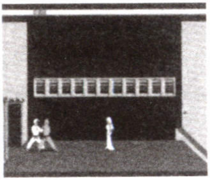

解决他便可进入大殿


铁闸是全游戏最难破解的难关

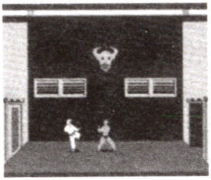


将近尾声，打倒敌人后要踢门

是武功高强兼体力极多的恶魔空手家，攻略法跟黄袍敌人没分别，只要战胜他便能救回美女，观看通关硬照一张…



被恶魔空手道家连环拳轰出房外



最终对决！几经辛苦才将他打败




经典话“英雄难过美人关”

主角拳脚招解说



上段拳击

攻击对手头部，因判定弱所以只会在接近战用。



上段脚踢

判定较上段拳击为强，通常在中至远距离时使用，缺点是近身战无效。



中段拳击

实用性与判定一般，只会在接近战时用。



中段脚踢

最常用的招式，连按可作三连踢，只用这招已能轻松通关。



下段拳击

用途近乎零的招式，不提也罢。

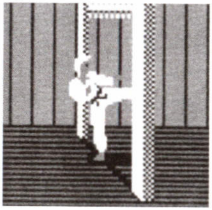
**下段脚踢**

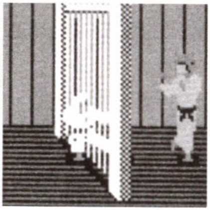
表面上可踢中敌人足部，但实际上游戏只设定身体有被攻击判定，所以也是没有用的招式，寒一个。

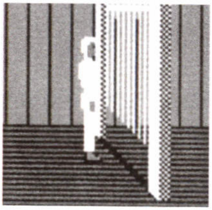


## 铁闸攻略法

在电脑版本，玩者只要在贴近铁闸的位置故意踢空，就能诱导铁闸下降以便通过，不过这方法竟然在红白机版失效！若强行冲闸也是死路一条，那么还有破解法吗？原来红白机版本“擅自”改变了破解法，玩者首先要站在贴近铁闸的位置，然后后退一大步，跟着要再向前奔炮，留意当踏出第一步后就要马上拉后刹车，这样主角便会呆呆地站在铁闸前，望着它徐徐上升了。

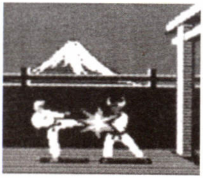

电脑版方法失败？！


噢，竟然被插死了


原来要在铁闸前刹车便可

## 电脑版本画面比较

APPLE II 画质比红白机好

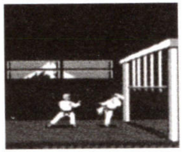




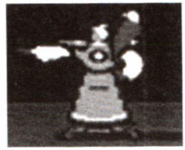
开场前出现的“恶魔城”



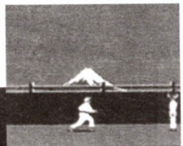

电脑版包装盒正面



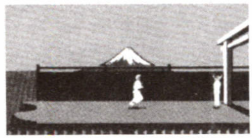
在室内还可以看到富士山



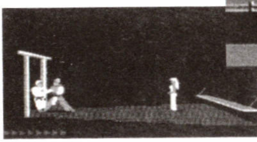
造型较红白机版有型



体力计放在画面下方



以CGA显示的PC－XT版画面



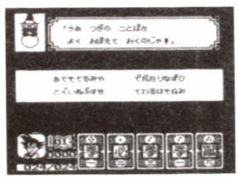
同样会被恶魔空手道家轰出

## DRAGON BALL 大魔王复活

《DRAGON BALL 大魔王复活》是BANDAI继《DRAGON BALL 神龙之谜》后的第二只《龙珠》游戏，它采用当年非常创新的卡片战斗系统，不但提高了游戏的趣味而且也能配合那时极流行的万变卡，奠定日后各款《龙珠》游戏的发展路向。



在冒险场面很容易GAME OVER



密码接关画面

### 小林惨遭毒手

故事由悟空等人在龟屋内找到小林的尸体作开端，为了报

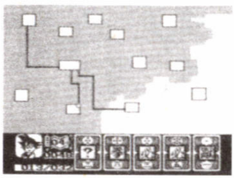
仇悟空于是借助龟仙人、布尔玛、兰奇和八戒等朋友的力量对抗魔族，留意要完成这游戏，文字冒险部份可占着不可或缺的重要性，但往往却在不甚为意的情况下暗藏杀机。

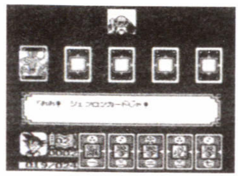

在龟屋内看见短笛魔王手下遗留的纸张


正欲出发到西都找布尔玛时遇到魔族来袭

## 漫游世界

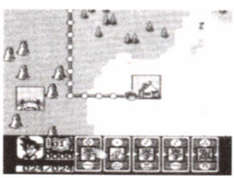
既然是以卡片来作挂帅，当然要在此介绍游戏中卡片的作用吧，悟空最多可持有5张卡，需要使用其中一张来作移动，到步后便需要选取一张卡，虽然通常会遇到战斗但有时却可得到抽取功能卡的机会。


世界地图


每行一步都要抽卡。往往会有意想不到的结果

## 拥有好卡＝拥有一切

由于战斗时往往会遇到较强的魔族，而且要应付桃白白或孙悟饭爷爷等超强对手，因此最好便在地图移动时消


可在地图画面消耗较弱的卡片


一记强招轰至对手反击不能

耗点数少的卡片，当然亦可在遇到较弱敌人时尽量抛掉手中的废卡，以储备大量较强的咭片。

### 游戏卡片能力分析



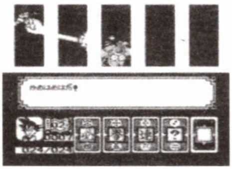

**点数：** 地图上的移动格数；战斗时的攻击优先权及破坏力

**文字：** 战斗时的防御力及回避率

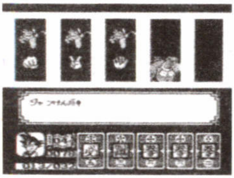
**招式：** 可分为拳技、蹴技、连续技、必杀技和随机决定 5 种

### 华丽必杀技登场

当悟空的等级不断上升，可以使用的必杀技会慢慢增多，由最初的猜拳、二重残像拳、冲击波、八手拳、三重残像拳、如意棒以至逆冲击波等，破坏力有着显著分别。



冲击波



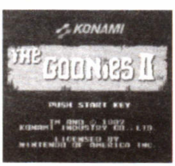
猜拳

## 七宝奇谋 I & II

### 依照大电影制作的游戏

《七宝奇谋》是名导演史提芬·斯皮尔伯格 1985 年拍摄的一部作品。故事讲述七个小朋友中的其中六个被坏人所掳去，而剩下的一个凭着他的机智，勇闯各个危险重重的场景，将朋友逐

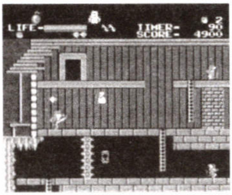


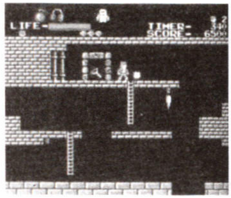
一救回，最后还将坏人收拾。《七宝奇谋 I》及《七宝奇谋 II》则是依着这套电影的剧本而制作的游戏作品。虽然两集游戏均以同一套电影作为蓝本，但游戏玩法及性质都有颇大的差异。

### 从电影到游戏

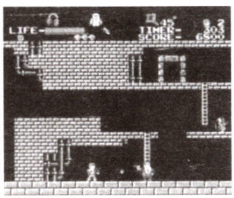
电影中的主角，亦即是游戏中由玩者控制的米奇(Mikey Walsh)，全靠着他的聪明机智，巧用身边的物件来解决问题。但为了增加游戏性，制作人将主角改成跑跑跳跳的人物。在游戏中有不少左跳右跳的惊险镜头。当然，这些动作都是在电影上是找不到的，但游戏中的各项设计都是以原著为依归的。例如头盔、雨衣、弹叉等物件都在游戏中成为了特别道具；杀手唱歌造成的噪音在游戏中则成为了敌人的武器，改得非常有趣！



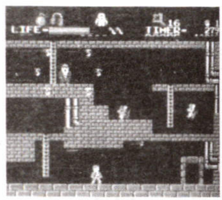
在不同的地方踢腿、跳跃或蹲下便可以找到道具



《七宝七谋 I》中的唯一远程武器弹叉



梦之对决（？！）－手枪 vs 弹叉

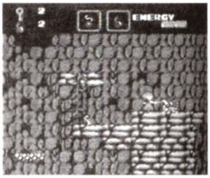


如果被那可怕的音符击中的话是会扣HP的

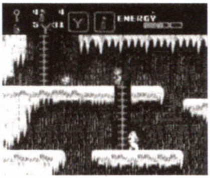
### 动作＋冒险游戏

《七宝奇谋 II》中除了一般的动作游戏元素之外，还增设了立体冒险模式。在这个模式中，Mikey 要在各个房间中到处搜寻，以找得过关道具及救人线索，而要救的人也是被锁在房间

里的。另外，你更可以在房间里找得到隐藏人物KONAMI MAN！




《七宝奇谋Ⅱ》的基本武器由踢腿改为摇摇。




场景大幅增加了，竟然有雪地...




还有水底的场景，武器改为鱼叉了

## 热血足球

### 绝对的足球劲作！




在红白机时代，热血系列可算是大受欢迎的游戏系列之一，因为当中有不同种类的游戏类型，如《热血硬派》、《热血高校》、《热血物语》、《热血行进曲》等等，是领喜欢不同类型的玩者都会接触这系列的游戏。这里想说的热血游戏就是以足球为主题的《热血足球》，因为这是笔者小时候其中一个最喜欢的游戏，相信曾玩过这游戏的读者都会忆起不少当年的回忆。

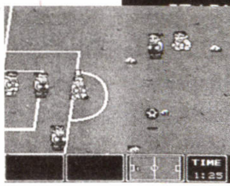



### 难忘的决战

笔者为了写这次的文章而再次玩这游戏。初时还可以以小时候的方式来玩（为了回忆起当年的玩法，之前已输了很多局给电脑），但当遇上一些拥有绝招的球队时，便感到难以应付的

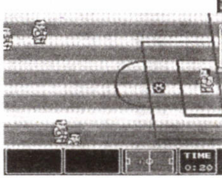
感觉，如：一本钓、堀堀学园等，因为那些绝招都十分之强悍，但都可以用无赖的方法取胜，不过相信各读者都会知道这游戏最难打的球队便是第十一战——服部学园，那些忍者快速的速度、藏有小石的足球场以及其变态的魔球，因为其实力比后后球队还要强很多很多。

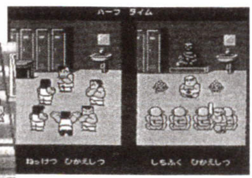



## 小时候的趣事

在小时候的笔者当然是个不懂什么是日文的小孩，但当时对于每一个以平假名显示的球员名字，只能够把日文的形状一一记下来。不过首先记下的目标并不是他们的样子，而是每个人的绝招，因为绝招在游戏中是十分重要，所以当时的自己更封予它们不同的名字使自己容易记下，被封予了的绝招则有钓鱼射球（一本钓）、堀地射球（堀堀学园）、回旋标（四满忠）、冲力射球、慢流尾袋、变速魔球等。笔者现在却对小时候能够将每个绝招封以不同招名的自己感到惊讶，这可能当时看得多《足球小将》，才能胡乱地编出不同的招式名。

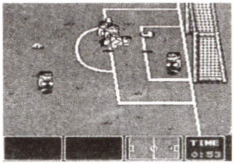



## 被鱼肉的电脑

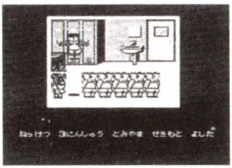
很多游戏都只要玩得多，便会知道其游戏中敌人的攻击方式，当然笔者亦不例外，而《热血足球》可算是小时候比较用心来玩的游戏，所以知道很多无赖打法，例如：开球后便叫队友用高球吊给自己，再以倒挂的方式射出（绝招）、趁敌方高空传球

时以倒挂拦截把球射回敌方的球门，敌方守门员踢死球时在他的面前倒挂等等。

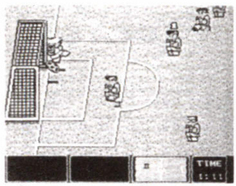





## 回味感想



《热血足球》对笔者来说是一个令自己拾回不少回忆的游戏。因为当时经常和邻居的小孩一起玩，而且很多时都会以这游戏来合作攻关，在回家中当然和自己的弟弟一起玩，虽然当时的技术十分差，但亦都玩得十分开心，从而使自己重拾小时候的童真。

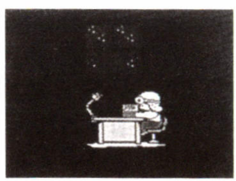


## 英雄列传 HERO RETSUDEN




令人异常怀念的OP画面

相信大家也知道日本方面有本叫做《少年JUMP》的漫画周刊，其中连载过的作品多不胜数，计有《北斗之拳》、《龙珠》、《圣斗士星矢》、《足球小将》、《城市猎人》、《JO JO奇妙大冒险》……等不少尽录，其中更有不少角色在日后成为经典人物，长留读者心中。适逢1988年正值《少年JUMP》20周年的大日子，为了庆祝这件盛事，厂方特意推出一只集合多

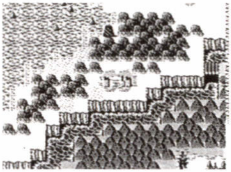


被吸入漫画世界的玩者

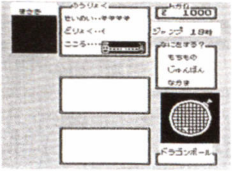
部漫画主角于一身的RPG游戏——《英雄列传》。

## 游戏内容

通常一般的RPG，玩者大多扮演勇者的角色，然而此作中玩者的身份仍是一名普通的《少年JUMP》读者！其实游戏的故事也蛮有趣，话说一天下午，正当玩者正在家中如常阅读《少年JUMP》之际，突然书中发出一阵异样的光芒，之后更被一股不可思议的力量所包围，最后玩者更被这股不可思议的力量吸进书中，进入了书中的世界。

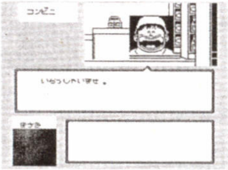


游戏开始的地点。



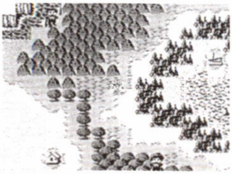
雷达会显示龙珠所在的位置。

## 游戏目的～一起打倒大魔王！



那不是IQ博士吗？

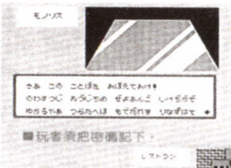
游戏中玩者的目的，当然是要设法返回现实世界吧！不过，除此之外，玩者更肩负了另一个重任——恢复漫画世界的和平。原来玩者身处的漫画世界名叫“JUMP WORLD”，由于《少年JUMP》的多部漫画中曾出现过无数的坏人，最近这些坏人的怨念愈积愈多，开始破坏了“JUMP WORLD”的平衡，唯一解决方法，只有透过寻找传说中历代的16名英雄（漫画主角），在他们帮助下，把今次破坏的元凶——邪恶的大魔王打倒，恢复漫画世界的和平。

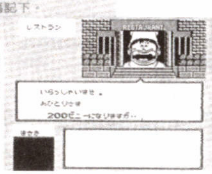


游戏版图十分广大。

## 感动！十六名漫画英雄堂堂结集！！

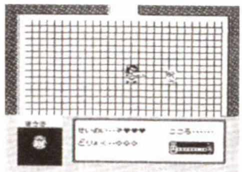
要打倒邪恶的大魔王，先要寻找传说中的16名英雄，而这些“英雄”其实是指过往《少年JUMP》的多部漫画中的主角，他们有健次郎、星矢、大空翼、孙悟空、星矢、寒羽良、筋肉人等全16人，此外，多部漫画中的角色也以客串形式登场，总之，这实在是一只豪华的ALL STAR RPG!




餐厅可帮助玩者回复体力

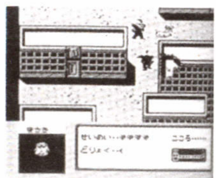
战斗画面



玩者要一边战斗一边寻找同伴

## 独特的游戏世界观

游戏中特别值得一提是有关它的世界观，首先游戏中全16名同伴是位于同一世界中的不同位置，简单来说，游戏中的世界地图其实有“底”、“面”之分，假设玩者现在所身处的位置是“面”世界的龙珠西都，然而来到“底”世界，就算玩者所身处位置虽与“面”世界一样，却发觉同一地点在“底”世界会变成天神村！

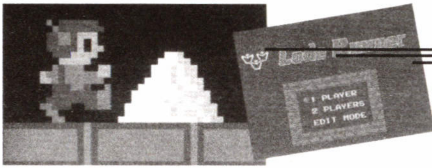


而在游戏中期，玩者可透过“时间滑行器”穿梭往返于“底”、“面”两个世界。至于取得同伴的方法，则玩者须要符合特定条件才可得到其加入，如要取得寒羽良，玩者是首先需要帮助寒羽良逃避惠香，或应说玩者必须在惠香之前找到寒羽良，才可得到他的加入。




GAME OVER了。

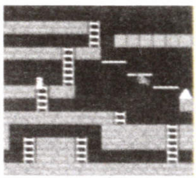
最后，有一点不得不提的，就是有关龙珠的作用，透过龙珠雷达探测器，玩者可以自由寻找分布各地的龙珠，其作用可令已死的同伴复活！由于游戏设定中角色“死”后只能透过龙珠复活，故龙珠在本作中占了很重要的位置，同时其功能亦更加接近原作的设定。

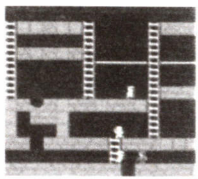


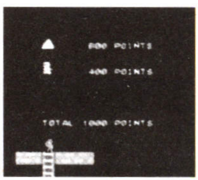

## 淘金者

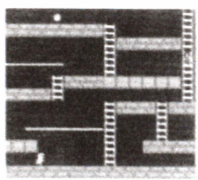
**玩法简单但变化万千之杰作**

这次笔者找红白机版来介绍，原因是它的某种特性破坏了原作之精髓，所以想特地一提。游戏画面实在过于简单，纯粹是由主角、敌人、金块、地砖和攀梯组成，怎样也想像不到游戏的背景是什么。其实《LODE RUNNER》的游戏目的非常简单，手持激光枪的玩者需要在周遭也是敌人的版图内，取得全部金块后便可经由攀梯逃走，周而复始息息不绝。由于玩者并没有武器在手，唯一应付敌人的手段是以激光枪破坏地面上的砖块，使其堕进洞内以便踏过去远离危机。不过由于敌人亦能随身携带一个金块，玩者往往在取


游戏设计了不同的行动方式，攀爬铁架是其中之一


边续有两名敌人靠近，要尽快掘多几个洞

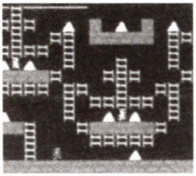

红白机版在过关后会统计奖分


取得全部金块后，逃脱用的攀梯便会出现

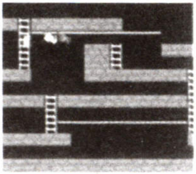
得版图上所有金块后会发现逃跑攀梯没有出现，因而需要诱捕敌人、将之堕进洞内以取回他们带走的金块。总括而言，当年的APPLE II版本已是非常完美，绝对称得上为玩家进行脑部训练的电子器材。

## 红白机移植版的缺点

和其他电脑版本比较，红白机版本有着致命设计漏洞，令原先的吸引力大减。《LODE RUNNER》游戏目的在于拾取版面内的所有金块，需要有效率及有计划地铺排行动路线，以免被敌人困守必经路线致死，可是由于红白机解像度有限，画面内可以显示的方块数量有限，导致需要作多番卷轴才可将整个版图显示出来。此作的攻略重点在于一次过浏览版图内的一切事物，如今红白机版为迁就移植效果结果把游戏的灵魂抹杀掉，玩起来跟原版完全是两码子的事。只可说在没有任何代替品的情况下，这个红白机版仅是聊胜于无，无法取代原版的超然地位。

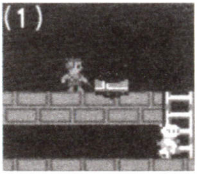


在这情况下，借助敌人会搬运金块的设定可快速拾齐全部金块

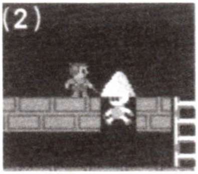


由于无法观察整个画面，往往会发生突然碰上敌人的状况

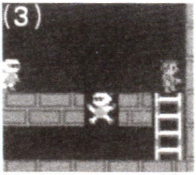
## 捕捉方程式




先预计敌人移动路线，在适当位置掘地洞




敌人掉进洞后，头顶便会出现他抬取的金块

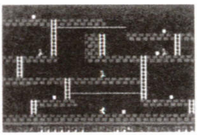



当心敌人会再次爬回地面，还是赶快离开吧

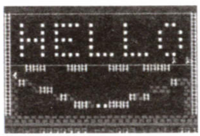
## 画面华丽无补于事

及后市场上亦有不少改良了的移植版本诞生，例如背景画面大幅度强化、版图立体化及引入二人对战机能等，不过这些新元素却无法令游戏寻回昔日光彩。原因是《LODE RUNNER》的开发基础根本是针对低解像度电脑来设计的，在冷冰冰的漆黑背景下用色对比较强烈的地砖及金块显得突出，给玩者构成沉重的压迫感。如今将画面变得艳丽起来，反而像给幼童玩的简单动作游戏，以往那种斗智斗力的感觉已荡然无存。与其变成这样子，笔者宁愿玩回红白机版好了。

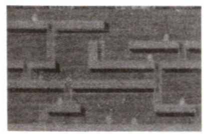
## 其他版本画面



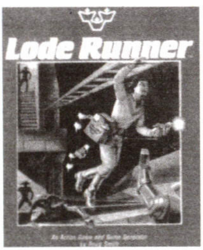
初代APPLE II版本



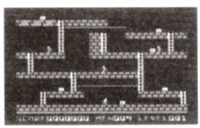

APPLE II CHAMPIONSHIP版本



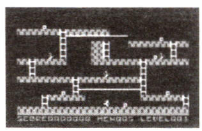
街机版本



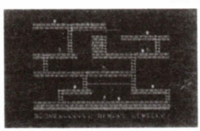

初代APPLE II版包装盒



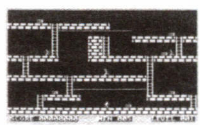
COMMODORE 64版本



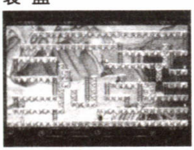
LYNX版本



MSX版本



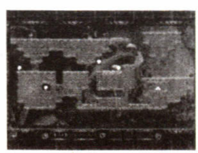
PC-XT版本



LODE RUNNER THE LEGEND RETURNS



LODE RUNNER 3D



LODE RUNNER ONLINE



# N64 模拟器综述



就当前N64 模拟程度来说，基本上除了几个特别游戏外（比如生化危机2，使用某种特殊芯片，但也不是不能模拟，只是不完美而以），已经比较接近完美了。

N64 于1996 出推出，基本配置如下：

CPU：R-4300 64BIT RISC CPU 主频在93.75MHz

协处理器：同样是64 位RISC 的CPU，负责声音，图像，渲染等操作，主频是62.5 MHz

内存：Rambus D-RAM 36 Mbits（相关于4M）

支持显示： 每秒10 万多边形以上，同显209 万色

音源： 支持ADPCM 64 路等等

在当时，这台机器机能应该还算比较强的。毕竟是64 位机器，曾经还传出过要出什么64DD，以光驱为游戏介质的N64，但似乎没有推出？（另：还有任天堂在2003 年在中国推出的神游机，也是N64 改的……）

在N64 模拟发展史上，其实最具代表性的，基本上可分3 大阶段。

1，以UltraHLE 为代表的HLE 起始阶段，使模拟器在当时的低配置（相对于现在的配置）电脑上达到比较好的游戏效果以及速度，具有跨时代的意义！但毕竟是HLE 的，由于N64 游戏比较，对其后发展影响比较大。

2，后来的众N64模拟器群起的发展中阶段，似乎受了插件模式的影响？包括目前完成度最高的Project64也是如此，可能当时写得比较好的插件比较少，能真正完美的很少，或者说资料不足吧？坚持到最后的也比较少……

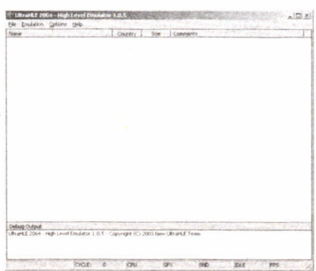
3，最后，Project64的出现，似乎是统一了这局面（主要还是它的图像插件很写不错）。后期的N64模拟器基本上都可使用PJ64的图像插件来使其模拟器画面变得十分完善。同时，随着时间的推移，也出了几个效果相当不错的N64图形插件。比如Rice's Daeduals显示插件（应该原本是专为Daeduals这个N64模拟器设计的？），Glide64（虽然Voodoo卡时代已经终结，但似乎还有人继续努力着...）

接下来就向大家来看一下N64发展过程中出现的模拟器(以Windows平台为主)

目前在Windows平台下出现过的所有N64模拟器如下：（按第一个版本推出时间顺序排列）

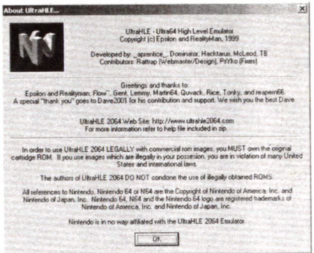
Nemu64->UltraHLE->TRWin->1964->Corn->Apollo->TR64->Daedalus->Mupen64->Project64

## UltraHLE，推出时间：1999年



1999年1月1日，是N64模拟界值得记念的日子，著名的N64模拟器，UltraHLE1.0发布。在这之前，N64曾被众模拟器编写者认为，在32位的X86上模拟64位的N64是不可能的。但最终被两名天才程序员(RealityMan和Epsilon)，以HLE方式实现模拟。不过当时出来的时候，3D游戏中，Voodoo卡盛行，所以UltraHLE使用

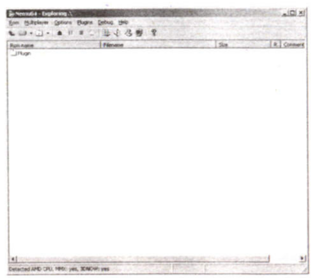
的是Voodoo的接口Glide。在当时的主流配置，PII 350+Voodoo2，就可通过UltraHLE基本上全速运行Mario64，Zelda等大作...这是当是世界上第一个可以完美运行一些商业游戏的N64模拟器！




而且UltraHLE可通过更新INI档来提高模拟器的兼容性，支持新的游戏，这一设计相当不错！但是效果并明显……

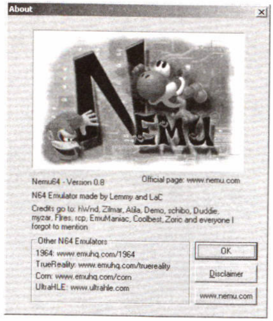
很可惜，自从UltraHLE放出1.1版本后，就没了消息。还好，似乎在2002年有UltraHLE源代码泄露过，所以，在一些程序员的努力下，把这个UltraHLE继续了下去，最新版本更名为：UltraHLE 2064。UltraHLE 2064，基于UltraHLE源代码的改版。代码应该是重写过了，支持了目前流行的插件模式（但在启动的时候，似乎还是提示需要glide3x.dll（Voodoo3的驱动），不过没关系，别去管它，点确定吧。当进入模拟器主界面后，有相关插件的配置。可通用N64模拟器通用的图像[推荐Rice's Daedualus]，声音[推荐自带的]和控制插件。支持金手指功能。还有就是开发者有一大堆（共7位，都是模拟器界的大人物），估计以后发展的版本会是比较强的……

## Nemu64，第一个版本<br>推出时间：1998年



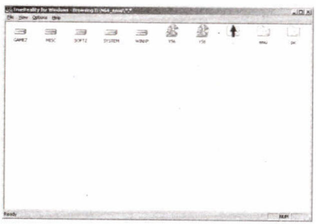
实际上，根据时间线，在这之前（1998年），也有一个N64模拟器出现过，名为Nemu64（现在最高版本0.8），但可能当是第一个版本兼容性不佳吧，或者只能运行DEMO，没引起

人们注意吧。不过发展到现在最新的0.8，完成度也十分不错，同样是，可以通过更新INI档来实现对游戏的支持（似乎也没什么太大的作用，最多是支持，show个画面，在画面上还是没法改善），最新版本同时也支持插件来提升模拟度，还支持联网对战，以及提供了一个相当不错的调试器。

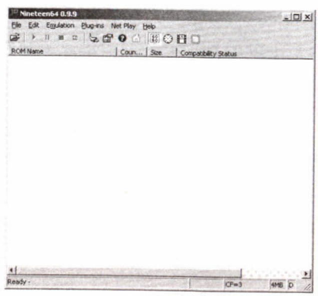



## TRWin，第一个版本推出时间：1999年

TRWin这个模拟器我没怎么测试过，似乎没多少游戏可支持……不过，他的模拟器界面倒是很像资源管理器……



## 1964，第一个版本推出时间：1999年

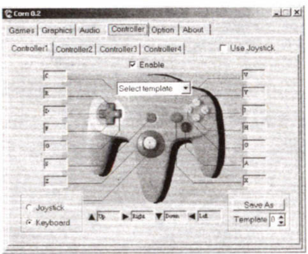



随着1964的推出，似乎那时代的模拟器插件化，慢慢型成。最新版本的0.99版，通过使用最新插件，各方面效果可以与PJ64相比。

1964这只模拟器从表面上来看，似乎没有什么特点，但

支持了联网对战（还是使用Kailler Client），并且还有一个不错的金手指功能（自带不少经典N64 游戏的cheat）。开发者是schibo 和Rice，Rice 的图形插件效果相当不错，估计以后版本的1964 可能会更好吧！

## Corn，第一个版本推出时间：2000 年




一说起Corn 这只N64 模拟器，应该可以说，是当时，速度最快的（在我当时的旧机器上，C333+TNT2，跑Mario64 全速。也是我当时唯一玩了好几个月的，才通关的游戏之一），只不过此模拟器支持的游戏并不是太多，发展到0.3 以后，就再也没有后文了...没有使用插件模式，估计是也是使用了HLE 方式的吧。据说，此模拟器的作者还是国人？

## Apollo，第一个版推出时间：2000 年

Apollo 也是同样以插件模式的模拟器之一，效果一般，更新到0.03 后就没下文的，内核完成度和版本所述基本一样……



## TR64，第一个版本推出时间：2000 年

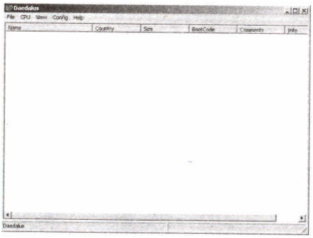
从名字上看，还以为是TRWin的进化版……实际上不是这样滴，全名TrueReality 64，模拟器也是使用了插件化管理，方便提升化面质量，而无需修改主程序……



而且此模拟器在速度上似乎快了些，界面中还没有速度限制选项。推荐使用最新版本Rice's Daedualus显示插件，画面方面没话说。声音上不能使用Jabo的插件，会出错！没什么其它特别之处。如果你的机器配置比较低的话，倒可以试试...说不定速度上会有意想不到的效果……

## Daedualus，第一个版本推出时间：2001年

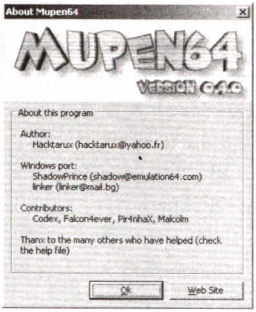
Daedualus当时放出截图的时候，还是很有看点的，提供了一个不错的调试控制器。这时候的N64模拟器插件化似乎比较流行。但是最后停止发展后，模拟度被其它模拟器赶上。



## Mupen64，第一个版本推出时间：2001年

Mupen64我还曾试过Linux版本，效果还可以。Windows版

本同样支持插件。最高版本是0.4.0。




通过使用最新版本的插件可以在画面上完美，视频插件推荐使用Rice's Daedalus显示插件，声音插件需使用模拟器自带的（第三方的似乎速度上比较慢）。唯一的特点是支持录制动画（并可以转成AVI格式），同时，还能即时回放（模拟器专用录像格式），可以制作相关通关录像，发布出去，来展示你的游戏水平....。还有一个特点，就是此模拟器是多平台的，同时支持Windows，Linux，Macintosh，不过在非Windows平台上，显插件得用自带的软件加速，效果上可能会差一些（Linux下可以用OpenGL实现3D加显示，但Macintosh上就不清楚了，没有体验过……）

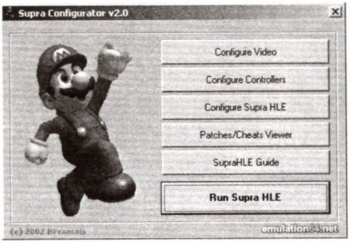
## Project64，第一个版本推出时间：2001年

在经过2年多的封闭开发，曾经在ngemu上的帖图一度在模拟界上引出争议（好像是当时是第一个可以完美运行Zelda2的）。最终放出的版本也令人满意。目前最新版本1.5（同时也是最终版本）支持了近90%以上的游戏。



不过很可惜，在PJ64发展到1.5后，就不继续开发了，没足够的资料？但作者的共享精神可佳，不开发的同时，放出了最后版本的所有源代码，使非官方版本可以继续发展，比如PJ64K。PJ64K，目前作者hotquik一个人单干中，基于PJ64源代码。此改版支持了原本不支持的网络对战功能（可以和网上

的朋友比mario 赛车……)，联网部分同样使用各模拟器的通用联网插件：Kailler Client。



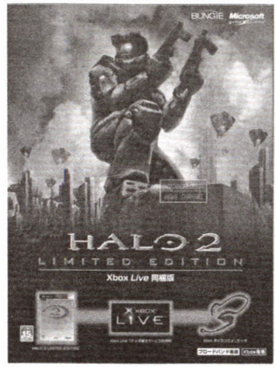

除上以上的主要N64模拟器，还出现过一些经典模拟器的hack 版本，比如UltraHLE 的Hack 版本SupraHLE，具有更高的兼容性，不过由于UltraHLE使用的是glide 接口，所以SupraHLE 在使用上，提供的是glide 模拟器（把glide接口转成D3D 接口的程序)，画面表现就不怎么样了，有图像上的错误。

至此，从N64 模拟器开始出现，到现在的成型，在经历N 年的发展后，主要核心系统模拟已无什么大问题，现在有的问题基本上还是卡带硬件上的特殊芯片的模拟（比如生化危机2 N64 版)，可能还需要更多的资料吧？



在PC 上玩N64 游戏，通过更换不同的模拟器（推荐PJ64，其次是1945)，可以在玩到95% 以上的N64 游戏，应该算是相当不错了。而且，还可根据不同游戏的需要，更换或调整图像插件来达到最佳显示效果(比如打开FSAA 等优化方法，来超越N64 真实画面，获得更完美的显示)。总之，目前所能做的，就是期待一些特殊卡带可以正常模拟！N64 模拟的道路，还会继续发展下去……

# 电子游戏开发行业掀起整合浪潮




本季畅销电子游戏《最后一战2》(Halo 2)的玩家们都在竞相争夺卡宾枪、喷钉枪和其他奇形怪状的游戏武器，和对手决一死战。

眼下，电子游戏行业的一些巨头们——大中型游戏开发商——也在纷纷装备自己，旨在成为被收购的对象。

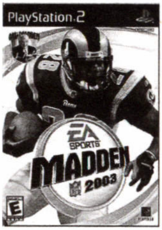
电子游戏的开发和营销成本节节攀升的势头愈演愈烈，为眼下此起彼伏的并购交易提供了适宜的环境。再说，未来一、两年新一代游戏机就有望推出，全球市场规模高达240亿美元的电子游戏行业这股整合浪潮只会一浪高过一浪。业内高层管理人士和分析师们都预计，螺旋式上升的游戏成本会促使整合继续深化。

全球最大的电子游戏开发商电子艺界(Electronic Arts Inc.)上周的举动就印证了这个预言。电子艺界宣布收购欧洲大型游戏开发商Ubisoft Entertainment SA近20%股份，交易价值估计为8,500万至1亿美元。Ubisoft当日就飙升25%。

电子艺界市值约为190亿美元。公司管理人士对收购意图含糊其词。电子艺界是从一家荷兰媒体投资公司手中收购这部分股票的，称如果Ubisoft决定放弃自身独立，这部分股

票可能就会派上用场了。 Ubisoft 管理人士认为电子艺界此举属于敌意性质，但不愿明言公司是否愿意出售。

电子艺界发布了闻名遐迩的《Madden NFL》和《指环王》(Lord of the Rings)游戏，毫不讳言自己大举收购的计划。首席执行长拉里·普罗布斯特(Larry Probst)最近在纽约的一个投资者会议上说：“我想大家都会看到电子游戏行业的整合趋势，电子艺界要成为主动的一方”，而不是被收购的对象。







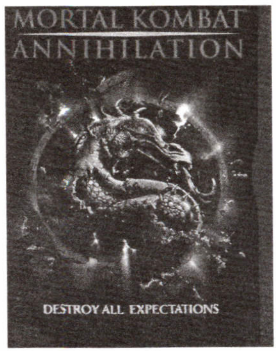
纽约资金管理公司Leeb Capital Management Inc.的投资组合经理克来伯垂(Tobias Crabtree)认为，电子艺界资产负债状况出色，现金及现金等价物约为25亿美元，可以轻松完成一、两项相当规模的收购交易。他预计，电子艺界还会寻机达成类似规模的交易。Leeb Capital Management 掌管著1.1亿美元资金，上个季度温和增持了电子艺界的头寸。

结果就是，在电子游戏行业，规模越大就越有利，不论是从长期竞争力还是股价增长潜力来看都是一样。行业三甲电子艺界、Activision Inc.和THQ Inc.手中都有大量游戏资源，可以抵御行业发展进程中的起伏跌宕，而那些只有一、两套游戏获得市场认可的小公司就没那么幸运了。业务不够稳固的小型游戏开发商注定要被收购。

大型媒体和互联网公司可能也会成为电子游戏的整合主动方。知情人士透露，拜瑞·狄勒(Barry Diller)的IAC/InterActiveCorp 几个月前曾与Activision 协商过收购交易，但现在看来谈判并不热烈。 Activision 出品的知名系列游戏包括




《蜘蛛侠》(Spider-Man)和滑板游戏《托尼霍克地下滑板》(Tony Hawk Underground)。两家公司均拒绝置评。10月份以来，Activision股价持续攀升，周二在那斯达克市场综合交易中上涨21美分，收于 19.82美元，与本月创出的52周高点20.50美元相距不远。




维亚康姆(Viacom Inc.)董事会年初成立了一个委员会，负责评估收购电子游戏公司的可行性。收购对象包括推出了《魔宫帝国》(Mortal Kombat)的芝加哥独立游戏开发商Midway Games Inc.，维亚康姆首席执行长萨默·雷石东(Sumner Redstone)控股该公司，持有74%股份。年初，Midway股价稳步上升，但至本周二收盘已经跌至10.74美元，与7月份股价大致持平。

沃尔特-迪斯尼(Walt Disney Co.)表示自己也有意收购电子游戏开发商，不过Activision和其他大型开发商在迪斯尼眼中过于昂贵了。




此外，英国电子游戏开发商Eidos PLC今年也曾透露，与其他方面协商过“业务整合的可能性”。以劳拉·克劳夫特(Lara Croft)为主角的《古墓丽影》(Tomb Raider)系列就是该公司的杰作。Eidos股价在5月

份创出52周高点3.40美分，然后一路下滑。周二涨3.4%至1.52美元。日本的业内管理人士也透露，Namco Ltd.和Capcom Co.等电子游戏开发商也更加认真地考虑合作或者合并，以此抵御国内市场萎缩和长期财务危机。

迄今为止，业内人士整合的焦点一直是大型公司收购无力应对开发成本上涨的小型公司。业内管理人士认为，这类交易还会继续快速发展，以电子艺界和THQ等实力雄厚的公司为主，收购对象主要是交易额不足1亿美元的未上市游戏开发商。

不过，即使大型开发商也感受到越来越重的压力，尤其是当索尼(Sony Corp.)和微软(Microsoft Corp.)在这一、两年推出新一代Playstation和Xbox游戏机后，预计游戏成本还会继续攀升。针对这类游戏机的游戏开发成本目前是500万至1,000万美元，还要加上有时并不亚于开发成本的营销费用。新款游戏机会有更强大的功能，就要求开发商在新游戏的艺术效果和设计方面投入更多资金。一些分析师估算，这笔资金可能高达游戏成本的两倍。

另外的压力就是，面向新游戏机的游戏在推向市场的第一年不太可能获取多少收入，因为和现在的游戏机相比，它们能够安装的游戏机数量还很少。结果就是，全行业上上下下都在探讨并购交易的可能性。波特兰投资研究公司Arcadia Investments Inc.分析师泰勒(John G. Taylor)说，即使拥有大量用户群的游戏开发商也会商谈达成并购交易的可能性。Arcadia Investments不持有任何电子游戏类股，也不提供选股建议。泰勒自己持有电子艺界和Take-Two Interactive Software Inc.的股票。他认为，达成大规模并购交易仍然障碍重重，比如说许多开发商的产品组合质量互不匹配。

分析师和业内人士称，DreamWorks SKG和时代华纳(Time Warner Inc.)等传统娱乐业公司曾经向游戏市场投入巨资，但基本都是黯然收场。不过，它们大多数是计划兴建自己的游戏工作室。

电子游戏行业的管理人士称，几股强大的力量使他们深深陷入到这个行业，包括整个行业的快速增长势头。普华永道(PricewaterhouseCoopers LLP)最近的研究表明，未来4年全球电子游戏行业综合年增长率将达到20%。研究人员和企业管理人士认为，电子游戏行业的增长会以其他娱乐行业的萎缩为代价。Midway Games首席执行长大卫·朱克(David Zucker)说，“年轻人看电视的时间已经越来越少了，这段时间总要打发，而我们知道他们会做什么。”

此外，微软坐拥巨额资金，也制定了一份雄心勃勃的电子游戏业务发展计划。自从这家市值2,920亿美元的软件巨头2001年携Xbox进军游戏机市场以来，缺少兼容的高端游戏一直阻碍著这项业务的发展。在微软收购了小型游戏开发工作室Bungie之后，Xbox的销售略有起色。

微软计划明年下半年推出新一代Xbox游戏机，这样解决游戏种类匮乏的压力也越来越大。一个可能的收购目标就是推出了畅销的《侠盗猎车》(Grand Theft Auto)系列游戏的Take-Two，最新款《侠盗猎车》已率先在索尼的PlayStation 2上运行。一年前，美国证券交易委员会(Securities and Exchange Commission)开始对Take-Two的会计违规行为展开调查，该公司本月表示已经提出了和解条件。Take-Two市值约为15.4亿美元，不少投资者认为微软不会愿意出这样的高价来收购。可是，一旦将《侠盗猎车》收归旗下，Xbox将会拥有历来最畅销的一款游戏，并给市值约350亿美元的老对头索尼公司以沉重打击。

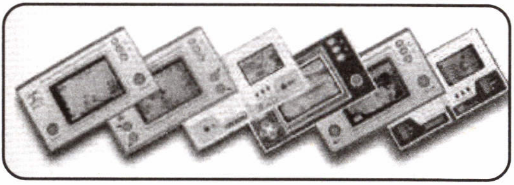


微软还有可能通过收购进军日本市场，这是全球最大的电子游戏市场，可Xbox在日本的销售情况一直低迷不振。电子艺界的庞大规模使得微软以外的公司都无力收购，Leeb Capital Management的克来伯垂说，这是他能够想像的一种联盟。

# 从起步到辉煌——掌机

启　蒙

25，这个数字无论是对于（便携式）掌上游戏机市场，还是游戏业巨头任天堂来说，都是很有纪念价值和特殊意义的。在文章的开始，还是先让我们乘着时空之轮，停泊在1980年的游戏港湾吧！正是在这年，任天堂把游戏和生活中的时钟结合在一起的产物——Game&Watch诞生了，这是一部可以称得上是始祖级的掌机了，做工出色，操作简便，趣味性与便携性结合得相当完美......才华横溢的横井军平用自己非凡的创意为掌机市场开拓了一幅前景广阔而美好的蓝图。Game&Watch用中文直译过来是"玩游戏又能当表"。这就是最早的任氏掌上游戏机，一个很直观的名子，Game&Watch游戏机小得如同手掌一般大，拿在手中，就像拿书一样的姿势在玩。放学，在家中都能随身娱乐。名子很贴近它的第一功能，加上一个很能让孩子明白的词，这就是任氏走上儿童经营策略的第一步。随着Game&Watch在全球刮起的风靡狂潮，横井军平和任天堂迅速窜红，而这股热潮也吹到了中国。由于Game&Watch的价格对于国内的许多小孩的家长来说是个非常大的支出。在这样的情况下，善于把握商机的中国制造商终于使出了绝招——"克隆"，于是这些已经内置了某个游戏，但无法更换软体（角色或背景等动作其实可以从反射的光线中看到早已被固定好在屏幕的某个位置了）的Game&Watch中国版出现了，随着时间的流逝和成本的降低，这些本来只是生活水平较高的家庭中那些孩子才可能拥有的高级玩具终于飞入了寻常百姓家（但在国内最为普及的恐怕要算



是那种内置了" 俄罗斯方块 " 的掌机了)。

### 执 着




自由而随意，轻松而便利是被誉为任天堂技术三杰之一的横井军平一直希望营造的游戏环境，他的执着和追求因为一个看似偶然但其实也是情理之中的机会下在1988 年终于得以实现了。当时，夏普成功开发出了一种性价比非常好的黑白液晶，横井军平从出身夏普的上村雅之那得到了这个消息且萌发了新的创意。于是，他和社长山内溥进行了交流和沟通，目的是希望能开发出一部以卡带为载体，并可作随时更换的掌机，那时候，因为任天堂的命脉－FC 主机遇到了NEC 的PC－E 主机强有力的挑战，而家用机的市场也已日趋饱和，在这种不利的情况下，另谋出路正是摆脱困境的自救良药。山内社长曾亲自参与开发了"Game&Watch"，因此，他感到横井的计划大有可为。就这样，为免被ＦＣ 的不利局面拖跨，同时也为了替迟迟未能定案的后续主机ＳＦＣ 赢得宝贵的时间，任天堂决定组成以横井军平以及上村雅两人为首的开发团队，开辟一条新的战线。



### 梦想成真

据悉，山内溥的密友，日本著名作家是"GameBoy (GB) " 的命名者，而1989 年4 月，搭载着横井军平梦想的"GameBoy" 终于破茧而出，极富趣味和煽动力的广告攻势与" 马里奥" 大叔的明星效应让ＧＢ 主机的销量很快

就突破了百万。利润丰厚而开发成本低廉，这样的香馍馍自然在日本的游戏开发商当中引起了狼群效应......便于携带，耗电相对较低，可持续游戏时间长，软件厂商的大力支持，性价比比较平衡是"GameBoy"迅速崛起的有利原因。继"Game&Watch"后，勇于大胆创新的游戏先锋任天堂又再次于便携式主机市场取得了成功。

**挑　战**




同年10月，Atari公司发售了Atari Lynx，这是世界上第一款彩屏掌机，Lynx任天堂拥有很强的机能：一颗4MHz的65C02 CPU和一个3.5"大的的彩色LCD屏幕，以及一个最大4096色的色盘，可以同时显示16色。Lynx有着相当出众的速度和色彩表示，借助专用图形处理芯片，Lynx甚至可以实现缩放和淡化效果。虽然在性能上完全压倒了任天堂的"GameBoy"，但耗电大，可持续游戏时间短，还有游戏软件支持匮乏这个致命的硬伤让Lynx成为了游戏界的花瓶，Atari Lynx从未在中国大陆发售过，因此中国玩家认识Lynx恐怕大都是从模拟器上开始的。

时间来到了1990年8月8日，这天，世嘉推出了他们的第一款掌机"GameGear（GG）"。这是世嘉为了对抗任天堂的"GameBoy"而制造的掌机，"GameGear"使用了3.58MHz的Z80CPU，内存8k，显存16K，分辨率160×146，发色数4096，同屏32，4通道立体声。因此，"GameGear"在图像、声音和手感上均超过了当时其他的掌机。从技术上说，GG的硬件开发是




基于Sega的Master System，即SMS系统，但是许多性能远远超过SMS，比如颜色和声音。4096的发色数和4通道的立体声是当时即使家用机也不过如此的标准。特别值得一提的是GG的背光照明，使得玩家在黑暗中也可以进行游戏，这是其他掌机所不能作到的。此外，"Game Gear"还配备有信号输出线，可以将GG连到其它显示设备上进行游戏，比如便携式的电视机。还有对战线可供玩家进行多人游戏。因为硬件上的相近，所以还开发了可以玩到SMS上游戏的转接器。"GameGear"由于采用彩色的液晶屏，其耗电量非常大，且高性能带来的后果是机身非常笨重，游戏可持续的时间也只有短短的三个小时。除了自身鲜明的优缺点外，"GameGear"还要面对任天堂的"Game Boy"，NEC的"Turbo Express"和Atari的"Lynx"等对手强有力的挑战，情况确实比较严峻。

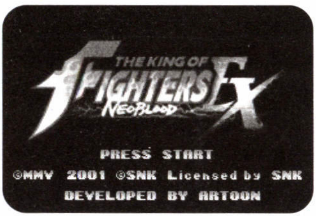
**分水岭**

而任天堂在和世嘉关于"俄罗斯方块"所有权的诉讼中获胜似乎也成了两位业界巨头在掌机市场上成败的分水岭了。1990年，GameGear在北美上市后半年，销量已经突破百万，对"Game Boy"造成了一定的威胁。恰逢正是"俄罗斯方块"旋风大盛之时。SEGA也准备在GameGear上推出"俄罗斯方块"。但是就在任天堂获得"俄罗斯方块"的独占许可权之后，任天堂对世嘉发起了控告，世嘉因此被迫取消计划，并且销毁大量的成品软件。也正是凭着在



全球风靡的"俄罗斯方块"热潮，"Game Boy"的销量扶摇直上，很快就超过了千万大关。全球累计达2800万套、而且不包括复制版本的"俄罗斯方块"不但是"Game Boy"销量最高的游戏，同时，也是奠定"Game Boy"王者地位的基石。1991年，由NCE所推出的"PC-E GT"悄然登场，这同样是一款使用了彩色液晶屏的掌上游戏机。

### 逆水行舟




"Game Boy"的上升期一直延续到1992年末，许多厂商在SFC上市初期一边摸索其性能特点，一边利用开发"Game Boy"游戏所赚的钱填补开发费用。在那段时间里，无论任天堂还是广大游戏厂商都享受着短暂的和平荣景。但是到了1993年，随着主流机种SFC技术的全面成熟，包括任天堂在内的厂商逐渐把重心转移，"Game Boy"的市场逐渐下滑。1993年，GB软件约一百二十种游戏软件的数量已经比前年减少了三分之一以上！横井军平也开始考虑用新的产品来替代已经略显沧桑的"Game Boy"，而这就是任天堂"VRBOY"的诞生原因。

### 无情的市场

1995年7月21日，饱含着横井军平革新欲望的首批70万台"VRBOY"上市销售。售价1万5千日圆，游戏软件10种。但市场是无情的，4个礼拜之后，当零售商发现还有一半的商品






积压无人问津时，他们纷纷采取打对折的销售方式以及停止进货等等措施应对；三个月之后，日本游戏界已经宣布"VRBOY 已经死亡"。任天堂期望"VRBOY"能延迟SONY PlayStation等攻势，以及创造"纯利8 百万亿日圆"的计划至此完全破灭，作为该计划总负责人横井军平也含恨地离开辛勤奋斗多年的任天堂。经过这次失败，此后横井自创了一家公司，并且专门研制生产"GameGirl"类型的简单产品，但是，在他的心目中徘徊不去的理想仍然是开发出一种可以超越"Game Boy"的掌上机，不幸的是，横井军平本人却在1997 年不幸遭遇车祸身亡……一代天才，就此陨落。




**转折点**

1998 年9 月21 日称得上是任天堂在日本游戏机市场的转折点，"口袋妖怪 - 皮卡丘"的推出成了任天堂转守为攻的揭幕战。"口袋妖怪 & 皮卡丘"发售之后三天就突破百万的如虹气势。替任天堂以后一连串的动作鼓舞了士气。同年11 月21 日，玩家期待已久的"Game Boy"后继机种GBC（拥有了一个最大发色数为32000，可以同显56 色的TFT 彩色液晶显示屏。除此之外机载记忆体加到了256Kb，而那颗定制Z-80 CPU的速度也提升到了8 Mhz。游戏完全向下兼容的）和N64 终极大作——"萨尔达传说64－时之笛"犹如两枚原子弹投进日本游戏市场，巨大的威力使得任天堂两款主机都压倒了SONY PlayStation而占据当月销售前茅！随后发售的N64"元气的皮卡丘"更呈推波助澜之势，这款另类的游戏破天荒地采用

语音来控制角色，主角皮卡丘更是一个人见人爱的小精灵，这是任天堂将固有角色与全新概念完美结合的成功范例。

**遗产绽放的光芒**



由日本著名的玩具厂商BANDAI开发（主机的设想源于已故的天才设计人横井军平）的"WonderSwan（WS）"于1999年3月4日发售累积销售已经超过了155万台。"WonderSwan"采用了16位的CPU，虽采用黑白液晶显示，但解析度达到了224*144dot，所以也可表现出十分美丽的画面。最大的特征是是能够纵横两个方向进行游戏的高性价比手掌机，横竖都可以玩，使游戏的表现效果更佳。"WonderSwan"使用1节5号电池可以用30小时，即使加上电池也只重110克，其对外通讯机能和周边已经相当完备，通过各种通讯周边可和别的机种进行连动，甚至通过手提电话拨号连线上网。难怪有人称"WonderSwan"是百分之百体现了横井军平设计理念的产品。众多厂商的参与，尤其不乏像SQUARE这样的顶级游戏商，到目前为止，WS主机已经推出了71款游戏。这使"WonderSwan"不乏好游戏。这让"WonderSwan"已经坐稳了当时的掌机市场老二的位置。

作为任天堂GBA强有力的挑战者，BANDAI再接再励，于2000年12月9日抢先发售了黑白"WONDER SWAN"的后继产品，彩色版手掌机"WonderSwan Color（WSC）"。此次布的"WonderSwan Color"定位于高端品种，液晶显示器为彩色显示，主体内置RAM从128Kbit增加到512Kb，游戏插卡内置的




ROM/RAM从128Mbit增加为512Mbit，强化了存储功能。"WonderSwan Color"的本体大小与"WonderSwan"基本相同，只略大一点，依旧向下兼容黑白的WS游戏。WSC仍将延续与SCE的互动计划，通过USB接口与移动电话，PS，PS2连接，可进行网页浏览，收发电子邮件以及游戏数据交换。通过USB电缆，玩家的WSC就可以与别的电玩主机甚至电脑通讯。到目前为止，WSC主机已经推出了25款游戏，在这些游戏中最引人注意的当属SQUARE在该主机上推出的最终幻想了......

历史的回顾总给人以思考的空间，1980年到2000年这21年间的掌机市场除了任天堂这位中流砥柱外，其实也是暗流汹涌的，Atari的"Lynx"，世嘉的"Game Gear"，BANDAI的"WonderSwan和"WonderSwan Color"......正是因为有了无数的挑战者的威胁，掌机市场才获得了更大的发展动力。

**优秀的传承**

"Game Boy(GB)"-"Game Boy Color(GBC)"-"GameBoy Advance (GBA)"，这是一个非常奇妙的家族，虽然有不少对手试图在掌机这块擂台上击倒任天堂，然而，不是最好却是最成熟最实在的硬件，丰富而趣味性极强的游戏软件却



让任天堂这棵掌机界的常青树久经风雨而不倒，如果将"Game Boy"比喻成雅气十足的孩子，将"Game Boy Color"比作朝气蓬勃的青年，那么"GameBoy Advance"与其整容体"GBA-SP"应该算得上是成熟稳重的中年男子了吧？




正因为"GB"王族血统那优秀的传承，任天堂在掌机市场的主要竞争对手-BANDAI也终于不得不宣布由于其旗下掌上游戏机WSC、WS、SC销售不景气，因此事实上已退出掌上游戏机硬件市场，未来将会停止WSC系列主机的开发，把掌上游戏主机市场的战略方向转为为任天堂的GBA主机开发游戏，其实，BANDAI掌上游戏机事业截至2003年3月的经常损失由原来预计的2亿日圆，激增到了17亿日圆，这些情况都迫使BANDAI不得不作出上述调整决定。

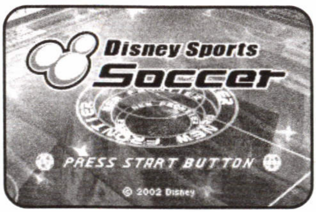
**稳中求胜是硬道理**

游戏界和许多商业领域一样，经常上演着成王败寇的残酷场面，激烈的竞争让许多试图想分一杯羹的挑战者焦头烂额。而任天堂稳中求胜而又不乏创意与突破的制作理念与较好地把握了"收集，育成，通信，对战"的掌机四原则无疑是其成功的关键所在。GBA的王者地位不是一朝一夕靠运气得来的，丰富的掌机与游戏开发经验让任天堂饱尝了收获的甜果。而



"VRBOY" 过于超前的惨痛失败则恰恰是GBA 成功的一个非常好的前车之鉴，美国权威杂志"NEXT　GEN"对GBA 的硬件评价仅仅只有2 分；软件方面则是5 分满分。从这个侧面正好说明了，稳定中求发展的有利一面。谨慎是任天堂在硬件方面的一贯特色（当然，偶尔的头脑发热也是有的），为了压低成本，当时，任天堂并没有采用夏普刚发布完成的尖端液晶技术，甚至连90年代初期的"背光功能"也不具备。在强大的2D 机能背后，GBA的3D 机能由于没有搭载相关处理晶片而没有多大潜力可供发掘。其实，GBA 在1999 年初便已经完全定型，价格决定了GBA并不适宜过早推出，由于GBA 采用了英国剑桥大学和RARE 共同研制的32 位元CPU 以及高集成的微型卡带等等技术，使得GBA 的成本在当时无法满足掌机低价位的市场规则。但忍耐的精神却让任天堂笑到了最后。GBA 在2003 年总贩售台数为820万台，比2002 年时增加18%。而在全世界的主机销售方面，也比前年同期增加70%以上，这样骄傲的销量成绩让任天堂长舒了一口气，由于其家用机"GAMECUBE（GC）"销量不佳。

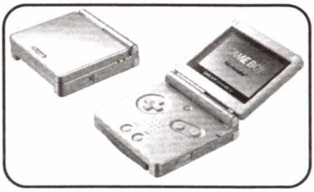
**勇于创新的软功夫**




软件决定硬件的命运一直是游戏界的共识，虽然远无法和GB 上25 款游戏破百万的日本销售记录相提并论，但全系列游戏销量突破三千万，整体市场价值近一兆日圆的"口袋妖怪"这个由任天堂创造的销售新神话从由GB 也一直延续到了GBA 上面来了。当初，这款由GameFreak 策划，Creatures制作，任天堂发行的"口袋妖怪"的游戏并未被任天堂寄与厚望。但利用GB 进行通信交换的游戏概念却得到了横井军平等设计者的青睐。横井等人预见到这将是能充分体现出掌上型主机魅力

的全新构想。而天才游戏制作人宫本茂的建议使"口袋妖怪"的内涵剧增：制作内容稍有差异的两个不同版本来提高趣味性，并且促进销量，这一独特的想法使"口袋妖怪"真正得以与众不同。"口袋妖怪"的崛起虽然不乏偶然的因素，但是能够发展到今天，还拥有这样据高不下的销量，任天堂高明的市场运作可见一斑了。目前，全球共有一百多个行业，七千多种产品为"口袋妖怪"造势，如此庞大的格局绝对不是一夕之间产生的。除了"口袋妖怪"外，由天才游戏制作人宫本茂大师一手打造的两位超级游戏明星"马里奥"大叔和"林克"也是GBA在游戏软件上取得优势的关键因素，特别是与"马里奥"相关的各类游戏可谓多不胜数，但每出新意，极其耐玩的游戏性依然令其魅力不减。此外，"火焰之纹章"，"大金刚"，"我们的太阳"等或有人气或有创意的作品也是让GBA这架"跑车"能一直高速运转的动力源泉。

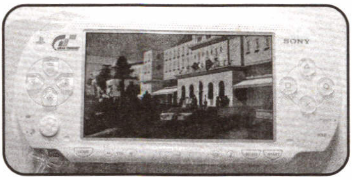
**成功绝非偶然**



到了2003年，加入了背景灯和充电电池，改成了折叠式屏幕的"GBA-SP"终于登场。虽然内核与GBA完全相同，但电源更充足，外形更酷，携带更为方便的"变脸"让"GBA-SP"又火了一把，产品线的更趋完善让GBA系列的王者地位更为巩固了。GBA的成功绝非偶然，它可以说是踩在巨人的肩膀上的，正由于有了GB，GBC，"VRBOY"的成功或失败后沉淀下来的经验铺垫。刻意追求高性能在相关的技术未成熟时必将导致硬件成本偏高，便携性差，耗电大，可持续游戏时间短等一系列问题的出现，而这些都恰恰是制约相关产品占领掌机市场的不利因素，趋（中）庸避忌（讳）是让任天堂在掌机领域的宏图霸业才得以顺利完成的重要策略。

美国东部时间2004 年5 月11 日，这是个非常值得纪念的日子，与任天堂第一代掌机 Game&Watch 发售相距了将近25 年后的这天，任天堂的新一代掌机ＮＤＳ 和索尼涉足掌机领域的野心之作——ＰＳＰ 在第十届Ｅ３ 主会场同时公布了各自的主机实体和相关硬件规格，而对应的游戏软件和支援的游戏开发商也是初见端倪。就让我们随着这两款次世代掌机的发布情况来展望一下掌机世界的新一轮军备竞赛吧！

**时尚的天鹅**




并不满足于家用主机霸主地位的索尼携ＰＳＰ 主机向几乎被任天堂统治了整整２５ 年的掌机世界发起了进攻，丰富的机体色彩，明亮且清晰的液晶屏，模拟摇杆，成熟的线控，多姿多彩的ＵＭＤ 光盘和强大的游戏阵容......始终走在时尚与潮流浪尖上的"索尼"能像当年的ＰＳ 主机那样顺利切入并最终成为掌机领域的新霸主吗？索尼的野心显然不止如此，成为次时代的多媒体便携平台的领跑者或许才是其最终目的。游戏，电影，音乐......一个都不能少。ＰＳＰ 无疑是索尼将消费对象的年龄层次和适用范围尽量扩展后由家用平台延伸到移动便携平台的作品。由于旗下的电影公司和唱片公司能提供源源不断的媒体可供发展。索尼的ＰＳＰ 在多媒体方面的应用显然只剩下媒体价格和电源的可持续性两个要考虑的课题了。看来，将ＰＳＰ 比喻为"21 世纪的WalkMan"并不无理由，多媒体能力强，画面表现出色是其卖点所在。

游戏方面，从目前公布的消息来看，大都是知名厂商的知




名游戏，是重新制作还是简单移植呢？情况非常复杂，如果只是简单移植，那么PSP在游戏应用方面可挖掘的地方并不大，因为，这几乎成了PS2和PS的便携版了，当然，随着PSP的发售，只要情况理想，游戏商应该会对市场，对玩家有个合理的应对。此外，盗版从来都是新游戏主机的天敌，UMD光盘真的是无懈可击吗？虽然是特制超小型光碟，而且任天堂的NGC用光盘的防线不也是到如今还未被攻破吗？但，是真的在技术上无法攻破，还是无利可图的缘由呢？盗版商可都对PSP这块处女地里的大油田垂涎三尺啊。PSP电池的实际上限和首发定价也是关键。

### 憨厚的鸭子



与索尼PSP的"花心"不同，任天堂新一代的掌机NDS秉承了他们在掌机硬件上稳重的风格，"将更多的心思化在游戏上"是NDS的主旨。NDS主机上下屏翻盖式设计，外形与会前披露的相同，上屏为触摸屏。上下屏翻盖式设计可以更好地保护屏幕，触摸屏使游戏的控制更多元化，主机的这种设计也给游戏设计时带来了更多的想象空间，也便制作出更为前卫的游戏。向下兼容GBA游戏能使玩家在主机发售之初就拥有大量的游戏选择。丰富的掌机游戏开发经验也是一个优势。

虽然外形并不炫目（与老祖宗Game&Watch倒有几分相




似），硬件性能上也没有较大幅度的提升，但或许正像许多分析家说的那样：应该将NDS看成是GBA向GBA2之间的过渡型产品。凭借着丰富的掌机游戏开发经验和广泛的开发商支持，只要相关游戏能尽量合理运用到触摸屏这个关键元素，用防守反击的策略来应对来自索尼PSP的挑战应该是非常有效的，多年来打下的深厚基础决不是泡沫，而是实实在在的硬功夫。在游戏应用方面，任天堂的NDS确实比索尼的PSP更有天时、地利、人和。游戏性和电源的可持续性这两个便携主机市场中的关键因素正是NDS的优势所在。

**狼窥虎盼**

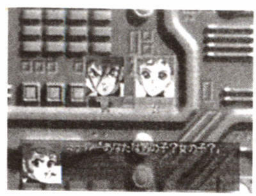



任氏GB家族一统天下的掌机时代虽然即将一去不复返，但其传统的强者地位依然有着相当的基础和实力做保证。索尼PSP的强势登陆还有待时间的检验，而"Zodiac"，"N-Gage QD"等新生力量的虎视耽耽在短期内恐怕是无法形成相当的威胁了。另一方面，巧妇难为无米之炊，硬件再好，少了软件的支持，硬件和路边的纸箱没多大区别。在这方面，索尼的PSP和任天堂的NDS都有自己的优势。当然除了赢得第三方游戏商支持外，自己的游戏开发也决不能懈怠，求人不如靠自己，这确实是个稳妥的做法。到底是"简单就是美"还是"一样（功能）都不能少"的娱乐理念能获得新一轮便携游戏机大战的最终胜利呢。让我们拭目以待吧。更多更激烈的竞争的得益者往往是玩家，让我们共同期待："让掌机革命的风暴来得更猛烈些吧！"




# 盖塔 大决战!

## 热血成长系统



首先，简单来说，这是一只SLG作品，玩法有点像《机战》系列，敌我双方以回台制来进行战斗，不过会加入一个带有RPG成份的“热血成长系统”。大家不要以为这系统只是升LV就算，由于游戏中并没有改造机体、武器这回事，要进一步提升机体的能力便唯有透过角色升LV来加强机体各项数值。另外，游戏一开始有16项特殊能力可供EDIT（原创）角色选择，每项能力在战斗中发挥很重要作用，当中推荐首选“2回移动”、“复活”、“补修”、“CRITICAL”及“逆境”。

## 越玩越难的INTERMISSION




有看过《游戏志》的朋友相信也知道游戏的其中一大卖点就是那个“合体SIMULATION”模式，而笔者所指越玩越难的正是这个“合体SIMULATION”模式，每当玩者取得一部新盖塔（三一万能侠的正确名称），便可进入合体模式。游戏的目的是让EDIT角色取得该部盖塔的驾驶员资格，因为基本上EDIT

角色是未有资格驾驶盖塔的。而正式进入“合体训练”后，玩者可以首先看到有关是次训练的基本资料，包括合体场地的难度、当时的天气，以及合体的进行速度等。在确认了操作方法后，玩者便可正式进行合体训练，方法是先要把三号机和二号机结合成机体的身体和足部，之后再和一号机结合，只要在限时内完成便可算合体成功。最后更会取得一张合格证明书，此时身为候补机师的玩者始可驾驶该部盖塔。

## 人多打人少的战斗



这话绝对无吓你，游戏中敌人的数量真的多得惊人，其攻击力虽不算太强，但人多也够烦了，特别是游戏前半部，由于玩者拥有盖塔的数目不多，加上那些伙伴极其量只能作有限量的ＨＰ 回复，以致玩者很多时候也要以一敌众，面对如此情况玩者最好潜进地下进行游击战。另外，要注意每种招式也会消耗不同程度的ＧＥ（盖塔射线）或ＥＮ（一般ENERGY），不过GE是会每TURN自动作逐少回复的（EN不会自动回复），但条件是机体不能潜进地底。最后，在ＧＥ 不足及ＨＰ 低的状况下，盖塔机体是会出现“暴走事件”。

## 令人感动的DEMO



在每版开始或终结时，游戏中会加插一些动画（新制）片段作为间场，当中一些经典场面如第一话流龙马到“隼人校舍”寻找隼人及第二话地底魔王的登场等亦会一一重现眼前。另外，由于此作的故事是以原著为蓝本的原

创故事，故当中亦有不少原创动画片段。在每话完结后，游戏会如昔日电视版般出现“次回预告”，当中更有不少漫画版片段哩！

## 小小资料库～合体 RANK 篇

游戏中合体训练的难度分5个RANK，分别由D～S，以下则是每次训练的资料。

### RANK D

地点：森林

取得机体：盖塔（三一）

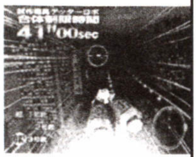



要诀：最容易的一版，熟习操作及挑战最短时间吧！

### RANK C

地点：夜之街

取得机体：盖塔 G（新三一）

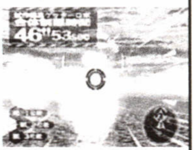



要诀：除了注意突风警告及距离警告外，并没有什么特别要留意。

### RANK B

地点：黄昏的海上

取得机体：盖塔号 （三一号）

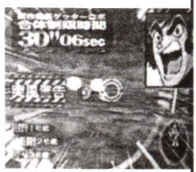



要诀：中等的合体速度，除了注意突风警告，更要留意1、2号机的位置。

### RANK A

地点：暴风雨中

取得机体：真盖塔




要诀：合体速度很高，加上突风警告关系，玩者在必要时请减速调教角度。

RANK S




地点：大气层

取得机体：真DRAGON（真新三一）

要诀：超高的合体速度，虽然没有突风警告，但要小心那些陨石群。

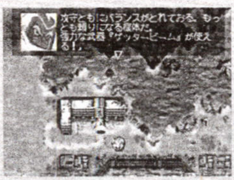
## 第一话 发进ゲッダーロボ

**作战目的：敌方全灭**

**败北条件：己方部队全灭**




游戏的第一版，内容主要是描述早乙女博士“强硬地”令流龙马成为首位盖塔驾驶员后，第一个任务便是要他找寻盖塔第二名机师——“神隼人”，一名拥有IQ300的天才，把一号机移到学校处待机便会进入播片部份。完成EVENT后敌人便会正式袭来，之后博士会和支援部队赶来，其中BT－23虽然“细细粒”，但攻击力不俗，美智流（前译美芝）可为我方“补油”，虽然三机暂时未能合体，但以其攻击力很易便可击倒敌人，之后敌人有增援，这时只要三机合成盖塔1后便很轻易过版。



## 第二话 时はきた！われら恐龙帝国

**作战目的：敌方全灭**

**败北条件：己方部队全灭**

这版虽然得到巴武藏加入成为盖塔ＴＥＡＭ一员，但注意在头一ＴＵＲＮ他并未能赶往现场，因此这时并未能合体成为盖塔ＲＯＢＯ，敌人仍是先前袭击过龙马等人的爬虫类生物，击倒２只敌人后便有增援，之后一名叫“地底魔王”的家伙便会登场，原来它便是“恐龙帝国”的首领，为了取回原是属于它们的地球，于是便率军从地底深渊回来向地球人宣战。回说战术方面，由于增援后敌众我寡，故必须以盖塔 2 的“地底战法”进行游击战，只要节约ＧＥ及熟习其回复特性是不难过版的。（注意在地下是不能回复ＧＥ的）



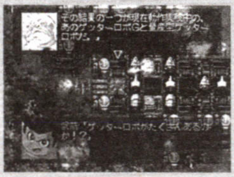


## 第三话 ゲッター対ゲッター

**作战目的：破坏量产型盖塔１**

**败北条件：己方部队全灭／ 原子力发电所被破坏**

为了准备迎战“恐龙帝国”，研究所便开始埋首开发量产型盖塔及比盖塔更新更强的盖塔Ｇ，后来研究取得成功，然而就在测试量产型盖塔性能的途中，“恐龙帝国”大军突然杀到，并擒走了量产型盖塔１、量产型盖塔２及量产型盖塔３，因此玩者这版的任务正是把它们夺回。回说战术方面，虽然敌方的三部盖塔是量产型，但其ＨＰ及攻击力亦不让玩者的“正牌”盖塔



专美。加上由于作战要求只是把量产型盖塔1击倒。故不如集中火力攻击量产型盖塔1，无谓与其它人硬拼，这反而更快过版。



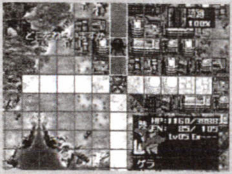
## 第四话 ゲッターロボ击灭作战

作战目的：破坏水母／ 进入巨大化水母体内

败北条件：己方部队全灭



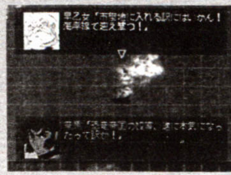
与盖塔TEAM战斗多场后，“恐龙帝国”想出了一个计划，由巴特将军带领一头能吸收能量的怪物“水母”进占市镇，由于此头水母能吸收能量并使自己变得巨大化，因此盖塔TEAM立即前往救援，然而这却中了“地底魔王”的诡计……战术方面，由于取得了盖塔G，故我方可谓战力大增，最好让主角乘上盖塔，以两部盖塔同时出击。注意水母攻击范围广，最好先以盖塔2把敌人引开，然后再和新三一2号同时进行“地底战法”潜进身旁攻击，之后以新三一1号进入巨大化水母体内引爆（尽量保持1000以上HP），并以盖塔2留守身旁把关。



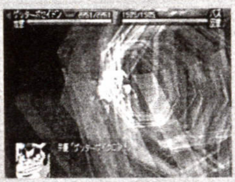
## 第五话 新だな力、新だな敌

作战目的：破坏恐龙艇

**败北条件：己方部队全灭**



终于也到了和“恐龙帝国”了断的时候，由于是生死战关系，敌人可谓倾巢而出，若单以盖塔及盖塔G之力，恐怕亦有性命之忧。加上版面上大部份也是海，就算以往的地底战法亦无用武之地，幸好在敌人增援后我方亦有救星出现－－盖塔斩及巨鲸号。前者虽是女性专用机体，但攻击力不俗，特别是盖塔烈火的斩魔光（盖塔 BEAM）射程之远足可串成“串烧 盖塔 BEAM”，紧记学会盖塔 BEAM的正确用法，巨鲸号可补HP，是游戏初期贵重机体之一，这版攻略要诀是以盖塔斩开头，新三一1、3号帮大佬“埋单”。



## 第六话 研究所を救え（前编）

**作战目的：破坏魔王鬼／ 敌方全灭**

**败北条件：己方部队全灭**



继“恐龙帝国”后，新的敌人又再出现，这话有两个分支，玩者可选择前往早乙女研究所或橘研究所。由于分支选择对游戏整体流程不会有什么大影响，故笔者不会赘述，只会集中谈论一版。若选择橘研究所，起初遇到的强敌便是“百鬼帝国”的魔王鬼，其驾驶员更是隼人昔日的好友龙二！途中会播出盖塔号的出场动画，留意盖塔号并不以是GE 作能源，所以其招式不会消耗



太多能源，但反过来说其EN是不会每TURN回复的。盖塔凯能潜进地底，大家可用“地底战法”，但其移动力则……注意敌人增援后的百鬼军团实力很强，特别要小心一角鬼的攻击。（注：想取齐所有盖塔最好两个分支都玩）

## 第六话　研究所を救え（后编）

**作战目的：敌方全灭**

**败北条件：己方部队全灭**



上一话的延续，无论那个分支也有同样结局，不同只是战斗地点及敌人数目及位置之分配，所以此版亦不会赘述，只会集中谈论一版，以橘研究所为例，在确认敌人身份为“百鬼帝国”后，敌人进一步对研究所进行狙击。战术方面，对手实力强横，半月鬼攻击力强、一角鬼HP高，玩者必须利用广阔地图版面，以“地底战法”引开敌人，



然后以游击战法击倒敌人，特别小心最后增援的巨兽鬼，最佳方法是储够GE以盖塔 BEAM把其击倒。战斗结束后“百鬼帝国”的布兰大帝会现身破坏研究所的盖塔炉心，向全世界放出了大量盖塔射线。

## 第七话　ファーストコンタクト

作战目的：敌方全灭

败北条件：己方部队全灭



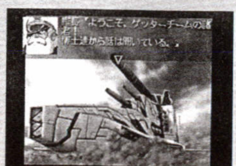
由于布兰大帝破坏了研究所的盖塔炉心，以致全世界受到了大量盖塔射线影响，人类处境变得十分危险，当盖塔 TEAM 追赶至早乙女研究所之际（如之前是橘研究所则地点变为橘研究所），发现布兰大帝正欲进行破坏，虽然玩者可以阻止其破坏行动，但布兰大帝临走前留下一班百鬼军团。对付它们的方法当然是以“地底战法”应付，顺带一提，盖塔斩在游戏后期将会大派用场，故大家可尽量提升她们的LV，盖塔号由于有“复活”的特殊能力（一次），故大可派他做活靶。此版最可怕之处是突然出现了一群袭击人类的昆虫怪物，难道它们是受了那些盖塔射线的影响吗？



## 第八话　大陆移动舰テキサス

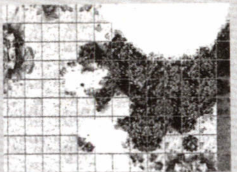
作战目的：敌方全灭

败北条件：テキサス被破坏



由于受到“百鬼帝国”的威胁，全世界组成一支由多个SUPER ROBOT 形成的联合军，用以抵抗“百鬼帝国”的袭击，当盖塔TEAM一行人来到美国与当地的联合军部队合流时，“百鬼帝国”的魔爪亦正曼延至此处，一场恶斗亦即告展开。此版由于得到了SUPER

ROBOT 军团的帮助，玩者实力大增，当中又以テキサスマシク及ステルバー 最好用，前者即那部大家称为“西部牛仔”的机器人，其移动力之大及射程之远足以冠绝全场，用以远距离狙击对手的确一流。后者变作飞行型态后不单移动力大，

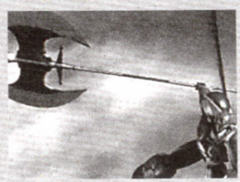


大部份武器也能作复数攻击，最适宜用作削弱前线敌人的HP，此外它更具备修补HP 之功能。注意此版上空中不时有巨大盖塔BEAM 落下，对敌我双方作威力绝大的“无差别攻击”。（记住散水）

## 第九话　真ゲッダーロボ

**作战目的：破坏3　个盖塔炉心**

**败北条件：己方部队全灭**



为了调查为何会有巨大的盖塔BEAM 从天上落下来，盖塔 TEAM 与联合军便联手组队打上大气层看过究竟，但结果竟发现原来敌人早在太空上设置卫星，而那些盖塔BEAM 亦正是由该卫星所发出。敌人的正体正是先前出现过，又有如谜一般的昆虫军团。注意敌人HP 不高但攻击力强，特别不要从正面走向“盖塔炉心”，免得硬食其强劲攻击。每破坏一个炉心敌方也会有增援。尽

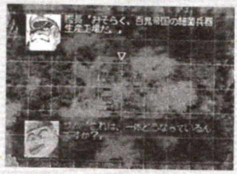


量先把敌人引开，待解决它们后才攻击炉心。由于剧情需要，玩者不能把卫星破坏（←打得爆先算），待炉心全部毁灭后便会发生EVENT，真盖塔便会出场把卫星“一刀两断”，之后便会过版。

## 第十话　恐怖の细菌ミサイル

作战目的：破坏细菌导弹炮台

败北条件：己方部队全灭／未能于一定TURN数内破坏导弹炮台



完成了外太空巨型盖塔 BEAM 的调查人类便得继续与“百鬼帝国”周旋，一次调查中，联合军竟发现“百鬼帝国”正欲利用细菌作战，籍此灭绝人类！盖塔 TEAM 当然不会就手旁观，此版的目的正是要破坏那些细菌导弹炮台。注意每个炮台大约在4～5TURN便会发射，玩者若未能于限时内把其消灭便会获得GAME OVER下场。一台炮台消灭后便合出现另一台炮台，如是者把它们全部消灭便能过版，最佳方法是以真盖塔2及盖塔紫电作“地底战法”潜至炮台边，然后把其消灭，要小心敌人巨雷鬼的攻击。



## 第十一话　百鬼帝国最后の日

作战目的：破坏ウサーう

败北条件：己方部队全灭

继“恐龙帝国”后，现在终于到了和“百鬼帝国”了断的日子，一如上次大战“恐龙帝国”，由于是生死战关系，敌人倾巢而出，幸好今次玩者有数部盖塔在手，战力与先前已不可



同日而喻。加上此版的版面上大部份也是陆地，“自闭仔战法”将大派用场。卒仔方面大可交由SUPER ROBOT军团及盖塔号应付。至于大佬则先以盖塔G、盖塔斩及真盖塔潜进地底，横渡两次海沟便能潜至布兰大帝身边，最后便以“真盖塔 BEAM”、“SHINE SPARK”及“斩魔光”作为庆祝“百鬼帝国”最终之日的贺礼！



## 第十二话 プロプIシーうソドウ登场

作战目的：敌方全灭

败北条件：己方部队全灭

虽然盖塔TEAM成功把“百鬼帝国”消灭，但地球上生态环境已受到盖塔射线的影响；另一方面，盖塔TEAM收到一则电波视像通讯，得悉另一位盖塔射线研究者兰特教授已把自己改造进化，并以救世主姿态君临天下，声称要消灭旧有世界。看来盖塔TEAM又要面对新敌人了。开始时，拉西（神犬？）男爵会带同部下登场，当中包括橘翔的哥哥信一，但他看来有点异样，敌人部队方面除了以往的恐龙军团及百鬼军团外，更有一种从未见过的METAL BEAST军团，小心它们的攻击力异常强劲。





## 第十三话 兄と妹

作战目的：破坏ガローン

败北条件：己方部队全灭



这版可说是延续上一版的EVENT版面，亦是一个非常伤感的EVENT，在上一版登场的翔之兄长信一原来已受到兰特教授的改造，成为兰特军团的一员，虽然翔极力呼喊兄长的名字，希望他能清醒过来，可惜仍是不得要领。此版的作战目的是把翔的兄长信一击倒，敌方机体以METAL BEAST军团居多。先以SUPER ROBOT军团削弱敌人HP，然后以盖塔G或盖塔斩收拾残局，大佬方面若以盖塔翔攻击有特别对话场面。最后，信一会感谢翔为他作解脱，叫她不要难过，把打倒兰特教授的遗愿嘱咐后便死去。



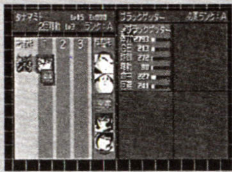
## 第十四话 黒いゲッター

作战目的：敌方全灭

败北条件：己方部队全灭



由于前线战况激烈，盖塔TEAM一行人会暂先回到早乙女研究所走一趟，忽然，有一班怪物从天上跌下来，原来正是早前在宇宙见过的谜之昆虫军团。此时它们会正式向我军展开对话（？），似乎是正式向人类宣战。同时，早乙女博士最新研制的盖塔机体——BLACK 盖塔亦会正式出场，由于这部盖塔是一人专用机，



故玩者须选择驾驶员，笔者则推介流龙马、EDIT 角色或神隼人（唔好找阿号，你会痛苦到想死）。战术方面，由于“行单枝”关系，大家必须三思而后“行”，必要时请以巨鲸号回复HP。

## 第十五话　恐怖の巨大龙卷

作战目的：破坏メガダイプー　ソ

败北条件：己方部队全灭



开始前玩者可从三个国家拣选其中一个路线进行，笔者则顺序先以德国开始。内容描述有线报指出于德国天上突然出现一片不寻常的黑云，盖塔　BEAM 一行人来到街中，但发现竟无一人！此时只要把任何一部机体移近街中敌人便即时“蒲头”，更奇怪是街中出现很多“水母”，难道……？果然不出所料，前“恐龙帝国”的巴特将军经改造后已复活，玩者的目的正是要击倒改造巴特将军，笔者强烈建议动用所有盖塔以“地底战法”直接向巴特将军进攻，至于那些水母就可免则免了。（但小心他的龙卷风攻击）



## 第十六话　超兵器ボルガ

作战目的：护卫ボルガ

败北条件：ボルガ被破坏



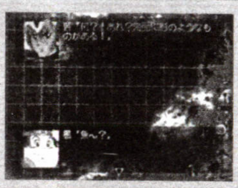
一个非常有趣的EVENT版面，话说为了打击兰特教授的军团，美国的联合军开发了一台名叫戈鲁格的超巨型大炮兵器，然而其“储”能源的时间足要20TURN之久！刚巧此时由改造地底魔王带领的兰特军团正向超兵器进攻，盖塔 TEAM便担起保卫的责任，留意杂鱼被消灭得七七八八时是会有增援的，玩者应分散各部盖塔潜入地底，防止远方敌人来犯，近距离则以SUPER ROBOT军团应付。两部补修机体留守超兵器旁边，记住万万不可打死地底魔王，反而应让它走近超兵器，待20TURN后它便在EVENT中成为永远的炮灰。（否则过不了版）



## 第十七话 苏つた帝王

作战目的：破坏ウサーう

败北条件：己方部队全灭



继巴特将军及地底魔王后，今次终于轮到“百鬼帝国”的布兰大帝，敌军的布阵方面一如上次大战“百鬼帝国”一样，（对方）人多势众，目的同样是把布兰大帝击倒，但经改造后的布兰，其机体能力比上次强上一倍，最好以真盖塔

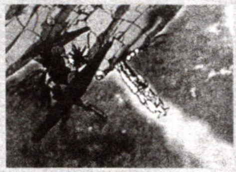


1 最强的招式“烈阳火球弹”攻击，但请留意机体的GE。战术方面，玩者最好待改造布兰走至一定距离才主动上前截击，反而要小心开始时杂鱼军团的一轮攻势。（以盖塔斩、盖塔G及BLACK 盖塔开路）

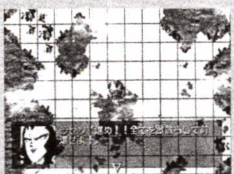
## 第十八话　テキサスVSドぅつソダートル

**作战目的：以テキサス撞向ドぅつソダー　トル**

**败北条件：テキサス被破坏**



又一个EVENT 版面，这版可算是“拉西男爵之最期”，经过多场战事，盖塔TEAM 已先后消灭了改造巴特将军、改造地底魔王及后改造布兰，兰特军团势力以折得七七八八，现在剩下的只有拉西男爵及兰特教授本身的部队。玩者此版的目的正是要狙击拉西男爵的部队，敌机方面不难应付，最重要是保护テキサス。由于



这是EVENT 版面，玩者不能击毁ドぅつソダートル，只要在15 步内テキサス把驶至ドぅつソダー トル处待机便有EVENT 发生，最后テキサス更撞向敌方拉西男爵的舰队与其同归于尽。

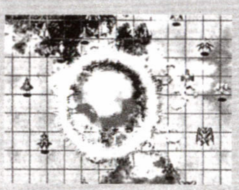
## 第十九话　蛇牙城の最终决战

**作战目的：破坏蛇牙城**

**败北条件：己方部队全灭**



终于也到了和兰特教授决一生死的时候，早乙女博士接到线报得悉北极圈的气候产生异常变化，看来这是与促进退化的反盖塔射线有关。战斗开始前，兰教授向我军发出一记强劲的反盖塔射线，以致我方阵乱未能即时合体。此外，原来改造布兰并未死去，今次还以更强的机体应战。然而，由于作战目标只有蛇牙城一个，故此还是以“地底战法”速战速决罢！（留意攻击兰特教授时敌方有增援）战斗完结后兰特军团亦正式宣告瓦解，就当众人皆以为一切也完结时，真正的决战现在才正式开始！



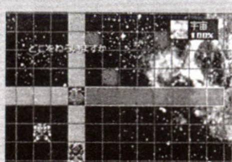
## 第二十话　宇宙へ

**作战目的：敌方全灭／ 破坏ホグラムD 7**

**败北条件：盖塔EMPIRE 被破坏**

“兰特军团”被消灭后，现在剩下来的敌人只有充满谜团的昆虫军团。盖塔TEAM便打上宇宙查明敌人的来历，留意自兰特军团一战后，除却“西部牛仔”外，其余的SUPER ROBOT军团成员也会离去，同时盖塔G亦因原因不明的暴走事故而不能使用，故这版只可用回旧盖塔。虽然暂时失去了盖塔G这重要战力，但玩者却可得到一部最强的宇宙船



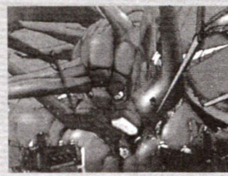


盖塔 EMPIRE，其武器EMPIRE BEAM攻击力强、射程远，最适合作“串烧盖塔 BEAM”之用。另外，玩者亦必须好好运用盖塔1 的新武器MACHINE GUN。ホグうムD7是极难缠的对手，小心。这话中昆虫军团会正式表明其身份。

## 最终话 大决战！

**作战目的：破坏クロノウォーム**

**败北条件：己方部队全灭**



前版不能使用的盖塔G 原来正在进行自我进化，破茧后已是更强的终极机体——真盖塔DRAGON！敌人终于露出本来面目，这版的敌人有一特性，就是被击倒后会在大佬身旁的“亚空间”重生，但也不用愁，玩者可以真盖塔DRAGON应战，其实力超强，一招“真SHINE SPARK”或“真盖塔BEAM追击炮”已打遍天下无敌手，以它及盖塔EMRIRE制住杂鱼，让其他盖塔打大佬。此外，你又可以一众盖塔组成“盖塔8EAM战团”，杀出一条血路，派出真盖塔及真盖塔DRAGON了结游戏，只要击倒大佬便可放低手柄欣赏爆机画面。





# 新世纪 EVANGELION 完全爆机攻略



## 学习篇

### 疾走的方法

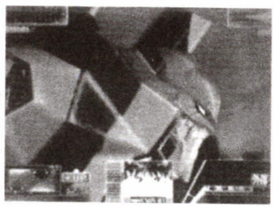



◆在此时按R 键+3D控杆→

在一般的战斗情况，初号机不能任意疾走，因为那时初号机与对手太过接近的关系，不过若在远离对手的情况下，对手便不会出现在画面内，并会在画面左方显示出“ANGEL”的字样，这时初号机便可以进行疾走到对手前，在疾走途中还可以作出攻击指令，从而向对手作出致命一击。



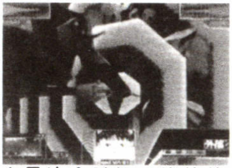
◆成功使用DOWN攻击

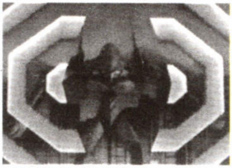


◆在初号机的眼发光时输入指令

### 强行突破 AT-FIELD

不论是自方或敌方，均能像动画般使出AT-FIELD作防卫，这样就能在特定时间内打消敌人的攻击，但是只要双方在近距


◆是这个时候，连按按A键和C键UNIT的▽


◆成功突破AT－FIELD

离同时使出AT－FIELD，就会达到一个特别效果，那就是强行突破对手的AT－FIELD，在此时只要不断连按A键和C键UNIT的▽来，在特定时间内成功令AT－FIELD中和的话，就能突破对手的AT－FIELD，那么对方以后也不会使用AT－FIELD了。

## 攻击技术之变化

EVA初号机在ACTION BATTLE时能使出不同的攻击技术，不过这一切都要先看驾驶员和初号机本身的同步率，同步率越高，初号机所使用技术就越强，相反同步率越低，所使用技术就越弱，由于每个MISSION中，初号机均能因应不同的同步率来使出不同的技（与基本攻击技有少许出入），所以玩者要多点注意。

***基本投技***

| 同步率 | 技 | 指令 |
|---|---|---|
| 0-39% | 不能使用投技 | - |
| 40-99% | 投技 | A键＋B键 |
| 100%以上 | 强力投技 | 3D控杆↑＋A键＋B键 |

***基本攻击技***

| 同步率 | 技 | 指令 |
|---|---|---|
| 0-39% | 拳 | A键 |
| 40-79% | 拳·拳 | A键·A键 |
| 80%以上 | 拳·拳·脚 | A键·A键·A键 |
| 100%以上 | 重拳 | 3D控杆↑＋A键 |
| 100%以上 | 重脚 | 3D控杆↓＋A键 |

## 提高同步率方法

要提高同步率就先要下一些功夫，基本上只要玩者击中敌方，就能够提升同步率，当然攻击的HIT数越多，同步率的上升就越多，可是若初号机被击中或自我后退时，同步率就会下跌。不过若然能够突然对方的AT-FIELD，那么同步率就能大幅上升。在另一个状况来说，初号机与驾驶员的同步率达10%以下时，能够以压倒性的攻击来向对方反击，同调率更会立即上升至100%。



◆击倒对手会大幅上升



◆后退的话就会下降

## 实战篇

## MISSION 1 使徒、袭来






*STORY*

在西历2015年，SECOND IMPACT之后第15年，在陆地上出现了谜一般的物体，国连军队向它进行强烈的攻击，可是那物体一点伤痕都没有，通常的火力根本它产生不倒效果。在NERV本部的中央作战司令室－－

碇：“…已经相隔15年”

冬月：“呀、不会有错的，是使徒…”

EVA 工作人员："准备出发！"

葛城："不可以不理会吗？"

碇："当然，不将使徒打倒，我们不会有未来的。"

冬月："碇…这样真的好吗？"碇笑了一笑。

葛城："出发！"

*BATTLE*



◆要受这招来令能源降至零

在这版中初次出战的初号机是没有任何武器，并要与动画般用赤手空拳来应付第3使徒，如果玩家想跟足动画般，就可不断以防卫的姿态，让它使用投技来攻击，只要待它使用"手握着初号机的头部，并连发三发光线"这一招时，能令初号机的能源扣至零，就能够发生初号机疾走EVENT，这个时候初号机会将把它的AT－FIELD打破，而其同步率更上升至100多以上，那么就能使用强力的招式来攻击它了。



◆初号机暴走

*投技指令*

| 同步率 | 技 | 指令 |
|---|---|---|
| 0-59% | 上段投 | 3D控杆↑+A键+B键 |
| 0-59% | BODY BLOW | 3D控杆↑以外+A键+B键 |
| 60-99% | 前投 | 3D控杆↑+A键+B键 |
| 60-99% | KNEE KICK | 3D控杆↑以外+A键+B键 |
| 100%以上 | 取骨 | 3D控杆↑+A键+B键 |
| 100%以上 | 折腕 | 3D控杆↑以外+A键+B键 |

### 疾走技

| 同步率 | 技 | 指令 |
|---|---|---|
| 0-59% | JUMP KICK | 3D 控杆↑+A 键 |
| 0-59% | TACKLE | 3D 控杆↑以外+A 键 |
| 60-99% | JUMP KICK 2 | 3D 控杆↑+A 键 |
| 60-99% | TACKLE | 3D 控杆↑以外+A 键 |
| 100%以上 | 条约后攻击 | 3D 控杆↑+A 键 |
| 100%以上 | TACKLE 后攻击 | 3D 控杆↑以外+A 键 |

### 暴走时投技

| 同步率 | 技 | 指令 |
|---|---|---|
| 100%以上 | 攻击 | 3D 控杆↑+A 键 |
| 100%以上 | 折腕 | 3D 控杆↑以外+A 键 |

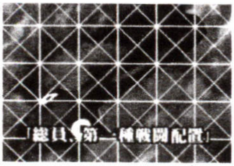
### 暴走时疾走技

| 同步率 | 技 | 指令 |
|---|---|---|
| 100%以上 | 跳跃后攻击 | 3D 控杆↑+A 键 |
| 100%以上 | TACKLE 后折腕 | 3D 控杆↑以外+A 键 |

## MISSION 2 不要响、电话

### STORY

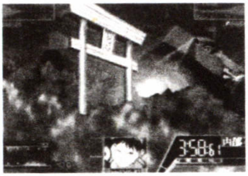



在关东中部全域，发出特别非常事态宣言，这是第3使徒被歼灭之后的3个星期的事，新的使徒来袭…“全员进入第一战斗戒备。”

### BATTLE

真嗣驾驶初号机到达地面，并利用手上的机关枪向使徒



◆故意受到它的投技

攻击，可是却对它起不到任何作用，还受到反击，机关枪被打破后初号机只好赤手空拳与使徒战斗。由于对方的攻击范围甚长，所以对没有武器的初号机很不利，为了使用肩膀上的小刀，应先以防卫状态受它的一记投技，这时便能发生使用小刀的EVENT，取得小刀后不断以投技作出反击，并可以跟随动画版本，在余下不够一分钟的时间给予它最后一击。



◆利用小刀刺它的CPRE

*投技*

| 同步率 | 技 | 指令 |
|---|---|---|
| 0-59% | 触手投 | 3D控杆↑+A键+B键 |
| 0-59% | BODY BLOW | 3D控杆↑以外+A键+B键 |
| 60%以上 | 折腕 | A键+B键 |
| 0-99% | 刺押（持刀时） | A键+B键 |
| 100%以上 | 刺砍（持刀时） | 3D控杆↑+A键+B键 |
| 100%以上 | 贯通刺（持刀时） | 3D控杆↑以外+A键+B键 |

*疾走技*

| 同步率 | 技 | 指令 |
|---|---|---|
| 0-59% | JUMP KICK | 3D控杆↑+A键 |
| 0-59% | TACKLE | 3D控杆↑以外+A键 |
| 0-59% | TACKLE刺（持刀时） | 3D控杆↑以外+A键 |
| 60-99% | JUMP KICK2 | 3D控杆↑+A键 |
| 60-99% | TACKLE | 3D控杆↑以外+A键 |
| 60-99% | TACKLE刺（持刀时） | 3D控杆↑以外+A键 |
| 100%以上 | JUMP KICK | 3D控杆↑+A键 |
| 100%以上 | 跨过后攻击 | 3D控杆↑以外+A键 |
| 100-119% | TACKLE刺（持刀时） | 3D控杆↑以外+A键 |
| 120%以上 | 跨过后刺（持刀时） | 3D控杆↑以外+A键 |

## MISSION 3 决战、第3新东京

*STORY*




有未确认的飞行物体接近，那是第5使徒，使徒开始向NERV本部侵攻。使徒是拥有自动排除一定范围内敌人的能力，而且更拥有强力的AT－FIELD，就如空中要塞般，有打倒它的方法吗？




这时葛城一尉、提出使用长距离直接攻击方法－－

碇：“没有反对的理由，去干吧，葛城一尉”

葛城：“现在说明本作战的详情，真嗣，你驾驶初号机担任炮手，凌波丽则负责防卫，由于阳电子是受到地球的自转、磁场和重力影响而不能直线发射，所以不要忘记修正误差。”

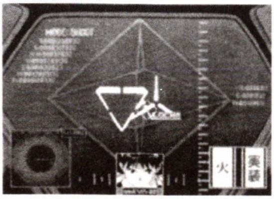
凌波丽：“我…守护初号机就可以。”

全日本的电力一时停止－－

葛城：“真嗣，全日本的能源给你，加油吧！”

*BATTLE*

首先利用3D控杆将小游标对准第5使徒的中心点，并等待两旁的大游标LOCK ON第5使徒，若是与使徒同时攻击的话，就能出现与动画同样的EVENT，而零号机也会立时出现相助，就在零号机低挡不住之前，立即再次开动

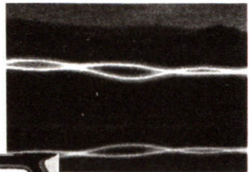


◆先等待两个游标集中在中央点

阳电子炮。成功的话可看见真嗣救凌波丽的ＥＶＥＮＴ。

***操作方法***

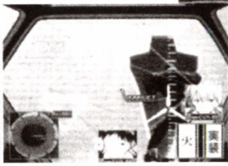
| 控杆 | 效果 |
|---|---|
| 3D 控杆 | 瞄准目标 |
| A 键/Z 键 | 攻击 |



◆双方同时发射

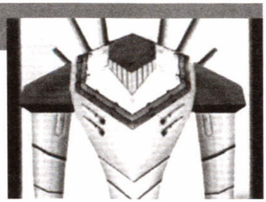


◆真嗣救凌波丽的ＥＶＥＮＴ



◆在零号机低档不住之前发射！

## MISSION 4 人造的东西



*STORY*

日本重化学工业共同体制作一部用来迎击使徒的无人驾驶机械人ＪＥＴ ＡＬＯＮＥ，在完成披露纪念会中进行起动测试，但突然暴走，众人都害怕它的原子炉熔解，只好由初号机带领葛城进入JET ALONE内，强行令它停止运作。




*BATTLE*

游戏分为前半和后半两个部份，在前半中，玩者利用A键和C UNIT的▽来互相连打，从而令初号机加快速度接近JET ALONE，由于它会向



◆先走近JET ALONE



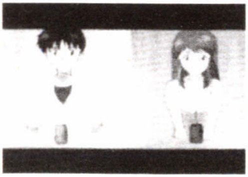
◆要令它保持安定

住宅区的方向进发，所以必需在它到达住宅区之前截停，当成功截停之后会有一段Demo，接着游戏的后半部份就会开始。在后半部份玩者需因应JET ALONE的移动方向作出反应，按下3D控杆的左或右，并同时互相连打A键和C UNIT的▽，在游戏画面的左下方会有指示，只要跟着指示进行就可以。

## MISSION 5 瞬间、心、重叠

*STORY*



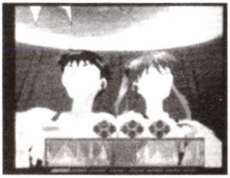


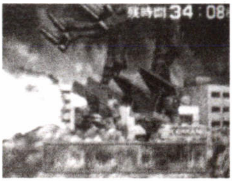
已确认到第7使徒来袭，出击的初号机和贰号机却大败而回，现在的国连军决定投下N2爆雷对付使徒，虽然成功令它们停止行动，但是它们再次进攻只是时间的问题——

葛城："要打倒使徒，就只有同时攻击将正在分离的CORE，为了这样，真嗣和明日香的行动必需一致。"

*BATTLE*

在进入实战时，玩者最好先进行练习，只在待绿线进入中央红色区域，就可以依看上方的指示，按下适当的C键UNIT按钮，并要在绿线离开红色区域之前


◆先行一个练习



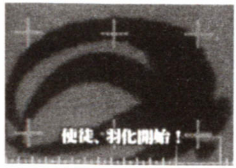
◆然后是实战

完成，当熟练了练习模式，就可以立即进行实战，在实战中，虽然游戏的动画很好看，但是由于绝不能出错的关系，还是集中精神看指示吧！

## MISSION 6 岩浆潜水员

*STORY*



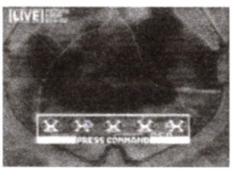




由浅间山地震研究所来的报告书中，确实在火山口内部有一个黑影，从观察的结果等知，它是使徒。受到A－17的要请，必须将使徒回收，并且绝不能失败。

碇：“失败吗…这个时候人类会将那样东西消灭”

到浅间山火山口出击的是装备EVA　D型之贰号机，不久贰号机开始下降，就在以为成功回收使徒的一瞬…使徒开始羽化，在火山口的初号机将小刀交给贰号机，战斗就这样开始。

*BATTLE*




◆依照指示按下C UNIT的按钮




◆成功打倒使徒后由初号机救回贰号机

由于在岩浆内战斗，整个画面都是红色，视野并不清楚，为了收复使徒，必需利用3D控捍的左或右，四处搜索它的位置，当找到它的时候利用Z键打开视界捕捉系统，待它正面冲来时，便可看见下方出现一行指示，只要依着指示按下C　UNIT的按钮，贰号机就可以攻击使徒，若使徒不是由正

面冲来，就需要按B 键回避了。

**操作方法**

| 控杆 | 效果 |
|---|---|
| 3D 控杆 | 搜索 |
| C UNIT 的↓↑←→ | 攻击 |
| Z键 | 视界捕捉 |
| B键 | 回避 |

## MISSION 7 奇迹的价值是

*STORY*







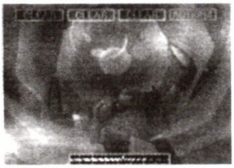
第10使徒，这个巨大的物体突然在印度洋上空的卫星轨道上出现。它好像要降落在NERV 本部，连N2 航空爆雷也对它产生不到效用，葛城发出D－17 的特别宣言，在半径50km 范围内，所有市民均要避难。

葛城决定要3 部EVA 机直接向使徒开动最大能量的AT－FIELD，令它停止活动，可是胜算只有0.00001%，要创造奇迹…

*BATTLE*



◆在这时按A 键



◆不能失败的

游戏分开两个部份，分别是3部EVA跳跃和与使徒接触2部份，首先玩者要成功令3 部EVA 跳过障碍，才能进入与使徒接触的部份。在跳跃的部份，玩者乘箭头到达绿色部份时，利用A 键增加最后的跳跃（即绿点），

这样对于跳过障碍物有很大的帮助。进入与使徒接触的部份后，玩者只需不断连按 A 键及 C　UNIT 的▽，成功的话就可以完成这个MISSION。

## MISSION 8 命之抉择

*STORY*




EVA 参号机被移送到NERV 本部。在EVA 参号机起动实验时，大家以为这次实验会没有问题，这时它的体内有很高的能量反应…



律子：“实验中止，莫非是使徒！？”

就是这样使徒驾驶EVA 参号机。

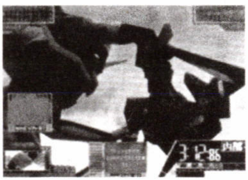
碇：“现时将参号机放弃，将它视为第13 使徒”

零号机和贰号机在参号机面前均被打败…

碇：“将回路切断”

*BATTLE*

这版就如MISSION 1 和2 一样，目的是打倒第13 使徒，基本上这版没有特别的EVENT 发



◆很残暴的攻击



◆事后真嗣受不了打击而大喊

模拟 EMU NEXT

生，只要以打倒它为先就可以，唯独是它的攻击非常之强，多使用AT－FIELD及B键回避，在此笔者比较建议使用投技＋疾走投来攻击，这样会比较容易取胜。

### 投技指令

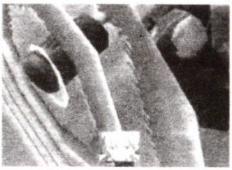
| 同步率 | 技 | 指令 |
|---|---|---|
| 100%以上 | 腕折 | 3D控杆↑＋A键＋B键 |
| 100%以上 | 攻击头部 | 3D控杆↑以外＋A键＋B键 |

### 疾走技

| 同步率 | 技 | 指令 |
|---|---|---|
| 0-109% | JUMP KICK | 3D控杆↑＋A键 |
| 0-109% | TACKLE | 3D控杆↑以外＋A键 |
| 110-109% | JUMP KICK 2 | 3D控杆↑＋A键 |
| 110-109% | 跨过后攻击 | 3D控杆↑以外＋A键 |
| 120-129% | 跳跃攻击 | 3D控杆↑＋A键 |
| 120-129% | 跨过后攻击头部 | 3D控杆↑以外＋A键 |
| 130%以上 | 跨过攻击头部 | 3D控杆↑＋A键 |
| 130%以上 | 跨过后攻击头部 | 3D控杆↑以外＋A键 |

## MISSION 9 男人的战斗

*STORY*





在没有任何迹象的情况下，第14使徒突然出现，贰号机败给它之后，凌波丽驾驶零号机带着N2爆雷冲向它，可惜同样是失败，它更向NERV本部进发。受到初号机的攻击，第14使徒被赶出街上，可惜初号机的电源也就此结束，第14使徒乘这时不断向机仓攻击，从而令到初号机再一次暴走…

冬月："开始了…"

碇："呀…所有事就这儿开始"

*BATTLE*

游戏的玩法非常简单，只要看着指示，在限定时间内按下3D控杆和A键（或B键）就可，由于每次指示均会不同，所以只好靠玩家的即时反应了。成功输入指令的话，就可以扣去使徒的能源，当它的能源扣至零，就代表取胜。



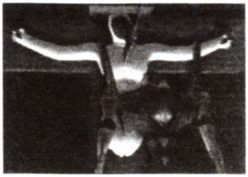
◆初号机再度暴走

## MISSION 10 至少像人类般

*STORY*

第15使徒在卫星轨道上出现，它只会张开其巨大的翼旁，不作一点移动…贰号机尝试阳电子炮将使徒歼灭，可是这时一度谜之光照射着她，这是使徒的心理攻击，明日香受到Y的精神污染，这样下去…此时零号机利用阳电子炮改来攻击使徒，可是它受到AT－FIELD的保护而没事－－



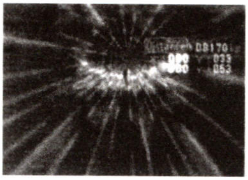
碇："不要紧，丽，到本部深处利用那把枪"

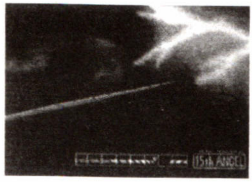
零号机取下朗基努斯之枪后便向准使徒掷去－－

*BATTLE*

首先利用3D控杆来调较朗基努斯之枪的角度，只要令到X

和Y 轴接近零点，就可以进入游戏的第2 部份。这时只要不断连打A 键和C UNIT 的▽，就可以打破它的AT－FIELD。


◆令到X 和Y 轴接近零点


◆不断连打就能取胜

## MISSION 11 最后的使者




*STORY*

与第16 使徒战斗开始，第3 新东京市己变成废虚，看见这种情景的真嗣…遇上渚薰。



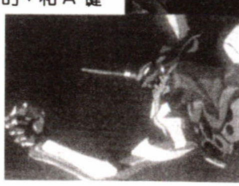

渚薰："唱歌真好，叫我做薰就行，碇真嗣"

薰进行测试同步率时，他作出很高的同步率，这少年究竟是…真嗣对他有种安心的感觉。突然EVA 贰号机无故起动，是由谁来操作呢？那就是渚薰；最后的使者。


◆在这个时候要不断连打C UINT 的▽和A 键

*BATTLE*

这场战斗与MISSION 1、2 和8 就少许相似，唯一不同的是不能使用疾走技，而且还强制玩者使用小刀来攻击，招式则只有


◆真嗣的决择

纵斩和横斩，不过这并不代表难度提高，只要每次在互相争持时，成功连打C　UINT 的▽和 A 键来攻击，就可以取得百份百的胜利了。

**操作方法**

| 按钮 | 效果 |
|---|---|
| 前进/后退 | 3D 控杆←→ |
| 攻击（横砍） | A 键 |
| 攻击（纵砍） | 3D 控杆↑＋A 键 |
| 防御 | B 键 |
| 投技 | A 键＋B 键 |
| 相互争持时 | C UNIT 的的▽和 A 键相互连打 |

## MISSION 12






*STORY*

SEELE：“约定的时间来临”

最后的使徒都已歼灭，SEELE 为了达到最终目的，打算攻击NERV 本部。

碇：“死是什么都不能诞生”

SEELE：“死是由你们给予的”

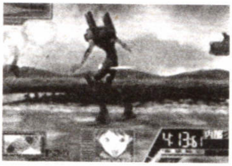
联合国军终于向NERV 本部进行猛烈的攻击－－

冬月：“最后的敌人果然是同类型的人类…”

为了安全着想，藏在地底湖的明日香和贰号机，终于醒觉起来，她向联合国军进行攻击…

*BATTLE*

基本上这版是不会打败的，可谓大赠送，玩者只要不断向联合国的直升机攻击就可，不多久，玩者就可以观看次回预告。



◆非常容易玩的一版




◆次回预告？

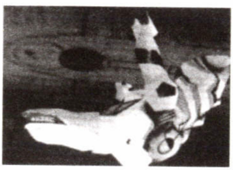
**操作方法**

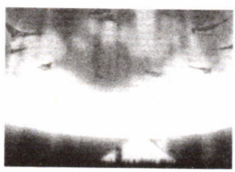
| 按钮 | 效果 |
|---|---|
| 前进/后退 | 3D 控杆←→ |
| 攻击 | A 键 |
| 防御 | B 键 |
| 投技 | A 键+B 键 |
| 转身 | R+3D 控杆←或→ |
| AT-FIELD | C UNIT 的的▽ |

## 隐藏版 MISSION 12.5

出现条件：将EASY版CLEAR后并利用NORMAL难度完成MISSION 12。

*STORY*





SEELE：“果然以毒攻毒是最适合不过”

这时在天空大出现9部飞机，机上乘载着9部量产型的伍号机，它们向着贰号机飞去－－

明日香：“EVA系列…己完成了吗…”

葛城："好了，明日香，一定要将ＥＶＡ 系列歼灭"

明日香："一定要…歼灭…"

*BATTLE*



◆先用疾走技攻击



◆不断使用投技吧！

在限定的时间内，贰号机必须将9 部伍号击倒，其难度可说是颇高，因为开始时时间只余下3 分30 秒，所以最好是一击必杀，由于普通攻击是不能对它们产生很大的作用，必需以投技来攻击，这样才能达到一击必杀的效果，至于第一部伍号，为了节省时间，最好利用疾走技，当打倒第二部伍号机之后，贰号机不妨取下插在地上的剑，这可当作武器之用，只要能够成功使用投技来攻击，就可以取得胜利。

## 隐藏版 MISSION 13

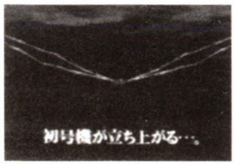
出现条件：将ＮＯＲＭＡＬ 版ＣＬＥＡＲ 后并利用ＨＡＲＤ 难度完成MISSION 12.5。



*STORY*

被歼灭的ＥＶＡ 系列突然复活－－

伊吹："ＥＶＡ 系列…再次活动！！"




再动的伍号机将不能活动的贰号机食了－－

日向："这…贰号机！"

这个时候初号机站立在上空…并拿起朗基努斯之枪向伍号机攻击…

*BATTLE*

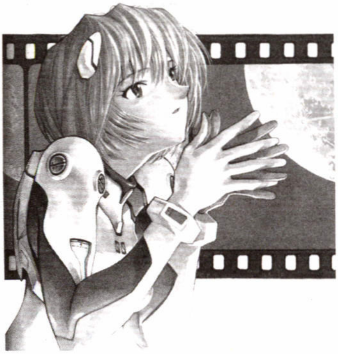
虽然这版是在空中作战，但是这与地上作战的分别不大，由于没有投技，基本的攻击力并不大，因此要小心回避对方的攻击，然后才上前攻击对方，成功将9 部伍号机打倒后，就可以欣赏真正的ENDING 了。



◆辰慢慢地攻击，不能着急啊！



◆这就是真正的ENDING



*战后状况*

OPTION －－"SOUND"模式
出现条件：将EASY版CLEAR
OPTION －－"MODEL"模式
出现条件：将NORMAL版CLEAR
OPTION －－"ACTION"模式
出现条件：将HARD版CLEAR
SIMULATION －－"MISSION"模式
出现条件：将HARD版CLEAR



# 世嘉的梦幻，灿烂的明星




梦幻之星系列是日本著名游戏公司ＳＥＧＡ唯一一部流传至今仍具有无限生命力的ＲＰＧ经典游戏系列。最早的梦幻之星作品是在1987年推出的。当时日本的游戏业还几乎是任天堂一统天下的时代。而世嘉公司也只是刚刚涉足家用机市场而已。但梦幻之星的出现，打破了经典ＲＰＧ游戏全被任天堂垄断的局面。这对于当时还以街机为主的世嘉来说无疑大大增强了她进军家用机市场的信心。此后十余年间，世嘉在商海荣辱沉浮，梦幻之星却始终如同一盏明灯，在全世界的玩家面前放射着她灿烂的光辉。梦星的世界吸引了无数玩家流连忘返，今天就让我们来进入这个奇幻世界，回顾她精彩纷呈的瞬间吧！

梦幻之星，讲述了一个长达数亿年的宇宙正邪之战的科幻故事……

大约在数亿年前，宇宙深处的某恒星系产生了精神生命体的文明，所谓精神生命体，就是一种没有物质实体的生命形式，他们拥有现今人类所不能理解的精神力量。但是这个文明内部发生了分裂，开始了一场星际战争。大约200 万年前，自称“神圣之光”的一方打败了对手，将她封印在阿尔戈尔恒星系——阿尔戈尔这个恒星的名字来自于西方人占星术中的“魔星”，它在英仙座，代表英雄手持的女妖“美杜莎”的头颅，亮度会呈周期变化。天文学上解释，阿尔戈尔星是一颗“食变星”，而在中国古代她也很有名，我们称她为“大陵五”。



这个被封印在阿尔戈尔星系的一方名叫“深远之暗”，她在次元的狭间积攒着憎恨与复仇，逐渐变成邪恶的精神力的集合，时刻伺机突破封印。

按说神圣之光的封印应该是万无一失的，他在阿尔戈尔放置了三颗行星（帕尔玛、莫塔比亚、底佐利斯）的封印，并且为了提醒每1000 年封印削弱的周期，他还放置了一颗长椭圆轨道行星留克洛斯，让它每一千年靠近阿尔戈尔一次。在这四颗恒星上，他还放置了被称为“守护人”的智慧生命。帕尔玛是绿色的行星，居民也是比较像东方人的。莫塔比亚是沙漠行星，居民比较像阿拉伯人。底佐利斯是冰的星球，居民似乎有俄罗斯血统……

大约三十万年前，神圣之光消失在距行星拉古奥尔2 年宇宙航程的地方。而在阿尔戈尔恒星系，除了第四行星留克洛斯上的守护人之外，那三个行星上的人逐渐忘却了“守护人”的使命。

对阿尔戈尔恒星系的人来说，地球人应该是外星人了，所以他们是这样记录地球人的历史的：



AUW 0001年，地球上建立了统一的国家，开始了他们AUW历（After Unite World）的纪元。在AUW初期，移民船“阿丽莎3世”通过时空转移来到地球，给地球带来了恒星间航行技术、智能机器人技术以及“魔法技术（TECHNIQUE）”。地球人从此得以迅猛发展，在地球上出现了遗传因子改造的拉芘鸟等种种改造生物……地球人由此得知了阿尔戈尔星系的准确位置和情报，但不幸的是，地球人也知晓了暗黑佛（DARK PHALLUS）的事情，一小部分地球人开始将它作为军事兵器来进行秘密的研究。所谓暗黑佛，就是每一千年一次由深远之暗的时空狭间集合起来的黑暗力量的精华，藉由物质世界的有形实体而实体化，是深远之暗的“代言人”或者说是“投影体”，它可以在同一时间“出现”在不同的空间之中，附身在有形实体上，吞噬他们的灵魂，吸收他们的能量。因此，暗黑佛具有非常强大的力量，而且可以不只一次的复活……

大约在AUW 20世纪后半，地球联邦陷入腐败状态，这期间出现了被称为“四天”（多闻、增长、广目、持国）的人，他们的家族被政府所灭，为了推翻残酷的统治，他们锻造了具有强大力量的“四刀”（大蛇腭、神威、夜叉、散华）一部分善良的地球人为了躲避战乱，在这个时候移民到了帕尔玛，和这里的人混血，地球人的语言（英语）逐渐成为了官方通用的语言。

后来，因四刀的力量，地球崩坏。“四刀”成为传说中的神

器。——你可以在ＰＳＯ的故事中看到有关这四刀的剧情，并且能够幸运的得到其中的大蛇膙（相当于天丛云剑的设定吧？）。

而另一部分的地球人自认为已经成功的控制了暗黑佛的力量，他们建造了恒星间机动要塞“诺亚”，但实际上，他们已经落入了深远之暗的意识控制之下，变得骄傲而又邪恶……，他们也开始向阿尔戈尔进发。



这期间，维伊兹王统一了帕尔玛，建立了帕尔玛王朝，立年号为ＡＷ历元年。帕尔玛也开始急速的发展起来，其统治延伸到了另两个姊妹行星莫塔比亚和底佐利斯上。ＡＷ0327年，当时的帕尔玛王猝死，留下不满一岁的公主阿丽莎，政权暂时移交给总祭祀长——文职宰相拉＝锡克。当然，人们自会猜疑国王的猝死是拉＝锡克的阴谋，因此公主身边的女官将公主隐藏到第二行星莫塔比亚的总督那里寻求庇护。总督将公主托付给心腹部下，作为普通的市民来养育，这家人自己还有一个亲生的儿子名叫内洛，阿丽莎和他一起长大，情同兄妹。10岁的时候，阿丽莎的养父母因为车祸而去世。而摄政王拉＝锡克在此时得知了阿尔戈尔太阳系创世的秘密，他制作了时空之门，和封印中的精神生命体进行了接触，结果变成了深远之暗的现世投影暗黑佛的忠实仆人。同年，恐怖政治开始。

ＡＷ0342年，内洛为了调查拉＝锡克的内幕被秘密警察所杀，阿丽莎继承他的遗志继续战斗，和同伴路兹、剑士泰龙、灵猫喵呜……等人一起将狂王拉＝锡克和暗黑佛打倒，阿丽莎顺理成章的称为了帕尔玛女王阿丽莎？兰蒂尔一世。这就是《梦幻

之星》一代的主线故事了。当时，这是在世嘉初代的主机MARK Ⅲ上面推出的游戏，可以说是世嘉第一次独立制作的RPG游戏，在当时她最大的卖点是：游戏的主人公是女性！而且故事是以科幻的味道为主，和当时满山遍野的桃太郎、龙和神仙鬼怪相比，的确是口味清新的多了。梦幻之星历代的“娜乌拉蛋糕店”的剧情也是从这里开始形成传统的，你可以在时隔15年的梦幻之星网络版的故事里面也看到这“蛋糕三姐妹”的身影出现，而且还不止一次噢！



另外值得一提的是，现在世嘉索尼克小组的社长——中裕司先生，就是当时负责《梦幻之星》的程序员之一。哈哈。这也可以说是世嘉AND梦幻之星辉煌历史的开端吧？

让我们继续说故事。

AW0822年，地球人的恒星间机动要塞诺亚经过长期的宇宙探索，终于侵入了阿尔戈尔太阳系。

AW0843年，阿尔戈尔发生3星连珠，游戏里称之为“合”。行星帕尔玛和莫塔比亚轨道位置互换，造成了严重的破坏，兰蒂尔王族中衰。

AW0845年，在地球人的暗中煽动下，开始以诺亚的核心机构联网构筑帕尔玛的玛扎布瑞恩（超级电脑），重建帕尔玛文明。玛扎布瑞恩后来更进一步成为帕尔玛的社会管理系统。这当然激起了原帕尔玛人的反抗，他们暗中在底佐利斯组织了反抗组织。到了AW1274年，玛扎布瑞恩以一次“意外”的宇宙船



事故为名，完全禁止民间人使用宇宙船。这艘船上有一名身负兰蒂尔王族血脉的少年，名叫尤西斯。AW1284年，深远之暗的复活计划正式开始。莫塔比亚的BIOSYSTEM发生异常。主人公尤西斯授命调查那些BIO怪物们的真相。这中间暗黑佛在帕尔玛复活，尤西斯被囚禁在监狱卫星盖拉，脱出之际，卫星盖拉和帕尔玛主星发生碰撞，帕尔玛崩坏。之后，尤西斯和他的伙伴们（妮）终于打倒了暗黑佛、玛扎布瑞恩和邪恶的地球人。这是在MD上推出的《梦幻之星II》的内容。这次梦幻之星的最大创新是玩家可以从7个角色中选择自己最喜欢的4个来组成黄金搭档，由于MD的硬件机能的进化，游戏里面音乐的效果有了很大的提升，程序方面，加载了可以自动修复纪录中BUG的功能，当然也有最重要的，就是可以自动战斗！！其他还有很多……在当时，《梦星II》是唯一可以和DQ3和FF2相抗衡的游戏了。

PS：娜乌拉蛋糕店也继续在这里出场。：）



梦幻之星III的故事发生在这之后2000年，是从帕尔玛脱出的移民船之一“阿丽莎3世”的这一支。这一代的游戏和以前的一代和二代都大大的不同，她是以多结局选择分支为特色的。比方说故事一开始就是结婚事件的选择，关系到主人公习得魔法技术等等一系列后续分支，甚至包括所生子女也就是新的主人公的发展方向，这可是著名的“世代交替RPG”最早

的雏形了，可以说是RPG的一大创举，以后的DQ系列也深受其影响。4个ENDING选择分支中，就有一个是关于是否进入黑洞进入1万年前的地球（也就是AUW历初年的地球）。画面方面也比以前有了很大的提高，可以说在当时是很美丽的了。

梦星系列的名物MONSTER拉芘鸟也是从阿丽莎3世开始登场的，以后每代梦星都有这个胖墩墩的小黄鸟出现，虽然没有大脚鸟那么受欢迎，但是也很可爱的不是吗？在这次的《梦幻之星网络版》里面，打到它HP＝0时，它会栽倒装死，过一段时间又会突然跳起来飞跑，这时候你开枪击中它，往往会掉下来比较好的道具。




而MD上最后的梦幻之星4呢，实际上并没有所谓真正的4代，原来的标题就只是《梦幻之星——千年的终结》而已。因为这是世嘉许诺的发生在阿尔戈尔（ARGOL）太阳系最后一代《梦幻之星》故事，既然不会再有5，也就无所谓4了。至于后面的PSO故事则是发生在行星拉古奥尔（RAGOL，注意这个拼写！）上面，所以，并不能以简单的4代和5代来分别这两款游戏和前面《梦幻之星》之间的关系。只不过国人已经习惯了梦星4这样的提法，暂且将错就错而已。4的故事是在AW2284年，在II的1千年后。主人公路迪他们终于洞悉了阿尔戈尔太阳系的秘密，用集合了历代牺牲的勇者的灵魂之剑，将深远之暗打倒，ARGOL太阳系终于恢复了和平。但是，暗黑佛的余孽还在，前方的路还很漫长。《梦星/千年》是集合了以往各代作品之优点而精心制作的RPG经典，在我国的玩家中，也深受好评。

在4代里，娜乌拉蛋糕店再次登场，还记得那时一块娜乌

拉蛋糕的售价是280美赛塔……呵呵，好怀念呀！




至于这一次的《梦幻之星网络版》的故事，据同行猜测，是发生在AW3084年的时候，差不多和梦星3同时代，但是人物和国家是完全不同的了。开头的OP动画中述说，“我们的母星已无可避免的走向衰亡”，这里的“我们”应该是指从帕尔玛移民出来的帕尔玛人，这个母星应该是指帕尔玛人的某个殖民星，有人考证说名叫弗伯（？），但是暂时称她为行星X吧！

7年前，我们的无人侦察机发现了一个名叫拉古奥尔的行星，据调查它很适合人类的居住，于是我们派出了第一艘恒星间宇宙移民船“先驱者1号”，去进行更详细的调查，以及初步的开发活动。OP中，“先驱者1号”的人建立了开发基地“中心圆顶”，发还的调查报告表明，那里是伊甸的“乐园”！于是，7年后，真正的移民船“先驱者2号”前往拉古奥尔，正当我们和中心圆顶进行通信对接时，行星表面发生大爆炸，和拉古奥尔的通讯完全断绝。行星上到底发生了什么事？这就是OP中的内容。

而游戏开始时，你可以选择的职业里面，也可以看到梦幻之星系列中传统的职业：猎人、枪手和魔导士。连人种也是人类、智能机器人和“新人类（NEWMAN）”。“我们”很显然会熟练的使用“智能机器人”的技术，但是改造人类的“NEWMAN”技术还不成熟，虽然成长率很高，但新人类的寿命却很不稳定，经常可以听说NEWMAN的小孩子，突然变成孤儿的事情……

在后来的任务中，还可以接触到军方的秘密资料，他们对暗黑佛的研究似乎是从古老的文献中流传下来的，而且也已经有了相当的进展。但是，对我们这个世界影响最大的，还是从陨石上落下来的奇异物质，PHOTON，光量子！！普通的武器受它的影响会变得更锋利，无机的机械受到它的影响会变得……有生命？！




科学家们对PHOTON进行了仔细的研究，制作出一种防具型的机械——玛古！！也就是战斗的时候会背在你肩膀上飘悠飘悠的那个小东西。它是你战斗中最可信赖的同伴，会在你最危急的时刻放射出必杀技——光子风暴，让你化险为夷。所以，要好好的善待你的玛古哟，时常给它吃一点好吃的！

玛古是PSO世界中最富于魅力、变化多多的生命体，它们成长到一定的级别就会自动的变身，名字、特技、能力都会改变。不知为什么，这次世嘉采用了印度古代神话系列来给玛古们命名，所以我们在养育玛古的时候，会不由得联想起金镛的天龙八部什么的，像：迦楼罗、那迦、紧那罗和乾闼婆等等……嗯，很有神秘感。

这次PSO的主要线索人物是人称“红手镯莉可”的女猎人。她是“先驱者1号”上的赏金猎人中，最厉害的一个，因此被军方派去做一些危险地区的探查工作。而“先驱者2号”的总督大人，恰好又是莉可的父亲，他时时刻刻担心女儿的安全，在拉古奥尔上发生爆炸之后，莉可也是音信全无。所以当总督大人

第一次给玩家下达调查任务的时候，看得出他有些不能自控，而旁边的秘书艾林小姐会告诉你此时总督心中的焦虑……因此，你除了调查事故发生的原因之外，也要在拉古奥尔上寻找莉可的线索。

莉可在拉古奥尔留下的是她的“留言珠子”。里面既有她的战斗经验，也有很多对于这个谜一样的星球的种种猜测……




行星拉古奥尔一开始是个很平静的星球，是原生生物的天堂。但是自从人类进入了她的生态圈，原本非常温顺的原生生物们开始发狂了。中心圆顶的地下出现了巨大的火龙！这在政府官方的报告中是没有的。而地下绵延的洞窟中，莉可述说她亲眼看见一个巨大的蜈蚣虫，将它的体液注入普通生物的体内，洞窟里全都是发生DNA变异的凶猛生物。当我们在地下排水管道的尽头打败大蜈蚣，眼前又出现了军方绝密的地下兵工厂。这里的军用兵器本来都只是机械而已，但现在却好像着了魔一般，向一切靠近的目标发动攻击。他们是怎么“活”起来的？难道像玛古一样吗？但是玛古们可都是很善良的呀？

行星拉古奥尔上面，究竟隐藏了什么……？没错，正是暗黑佛！

大约2000年前，和“阿丽莎3世”同时逃离帕尔玛行星的宇宙船还有很多。而暗黑佛的余孽也残留在这些宇宙船之中，随着千年封印效力的减弱，暗黑佛又开始活动。当时的人们费

尽千辛万苦才将暗黑佛再次封印。他们将沉睡着的恶魔装在一艘长达1 公里的宇宙飞船里，着陆在行星拉古奥尔上。

为什么选择这里呢？难道他们不怕暗黑佛再次醒来危害周围的宇宙吗？这是因为，传说中“神圣之光”最后的栖身地，也正是在行星拉古奥尔附近。他们相信，1000 年之后这里的智慧生命（也就是我们），能够依靠“神圣之光”的力量，打倒暗黑佛。我们也的确得到了“神圣之光”的力量，那就是光量子武器和玛古们，只是我们还不很清楚究竟怎样才能发挥出它们最大的威力……当然，在“这个时候”，按照4 代的剧情，阿尔戈尔的“深远之暗”应该已经被路迪他们打败了。暗黑佛的能量不再是由“深远之暗”提供，而是吸收宇宙空间中残余的黑暗力量，也就是人心的黑暗面等等，这能量简直取之不尽、用之不竭……



同时，阿尔戈尔的三封印行星中也有一个在AW1284 年爆炸了（帕尔玛星），“神圣之光”的封印已然不完整……为了让暗黑佛远离阿尔戈尔也能得到封印，千年前的守护者还仿照阿尔戈尔星系制作了完善的封印体系：“穆特＝莫塔比亚、地茨＝底佐利斯、钵姆＝帕尔玛”，这三个封印纪念碑分别建造在三个迷宫之中，想接近暗黑佛的人，必须打开这三个封印，才能进入宇宙船（也就是遗迹）。

我们进入遗迹，莉可的留言珠子继续述说她的所见：满眼是军队的残骸，一个幸存者都没有，只有黑影中层层涌上来的

怪物！

“有光就有影；有对等就有对异；不存在的存在”

“有形之物的转生之宴，无限的律就在这里”

这是从心底里涌现出来的恐怖，整艘宇宙船都已经被同化了！到处可以见到邪恶的心脏在搏动着，“它”在一点一点的吞噬我们的灵魂，将我们一点一点拖进黑暗的深渊，身体变成它的奴隶，灵魂变成它的美餐……这，就是暗黑佛真正的力量？

我们，能活着回去吗？

—




对抗暗黑佛的旅程危险而又充满未知数，不知什么时候就会挂掉了也说不定。因此，在有限的生命中好好享受人生也是赏金猎人的信条之一。光靠平时战斗中积攒的金钱怎么够呢？为了“养家糊口”，尤其是养活身边这个3 分钟就要喊肚子饿的小家伙，主人要去多多的接任务赚佣金才行。PSO 的猎人公会里面，提供了多种多样、千奇百怪的任务。有的是找东西，有的是救人打怪物、还有的居然要调解小夫妻吵架！？……不管怎么说，有钱赚总是好的，而且任务里面碰到的人们，一个个背后也都是珠玉串成的小故事，耐人寻味。

这次的《梦幻之星网络版》是历代梦幻之星故事中，最富于拓展性的一部。她的故事线索铺陈在一个个NPC 的小故事之中，由点连线，由线成面……逐渐逐渐拨开迷雾，接近高潮。而且由于她对应网络，便更可以从网上不断下载新的剧情，不断的丰富她整个世界的架构。不但如此，这一次世嘉推出《梦》的

PC版之后，还许诺说会在世界各地的梦幻之星玩家中间收集原创剧情，择优入选进新的下载任务补丁之中，就是说屏幕前的你，也许有朝一日就有可能进入到《梦幻之星》的游戏中，成为游戏中的英雄！这实在是每一个玩家心中最大的愿望呀！愿你在梦幻之星的世界中，早日梦想成真！

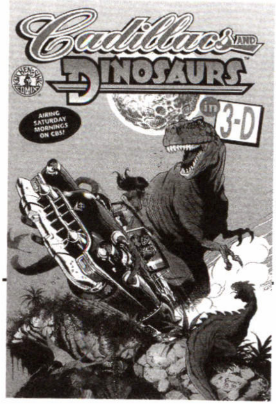



此外梦幻之星还有一些小的系列作品，包括《梦幻之星外传》，是开发在世嘉掌机GAME GEAR上的，剧情比较简单，讲述AW0813年，在阿丽莎女王发现的殖民星科普特上，阿蕾克特?米尼娜（阿丽莎的克隆）打倒本星的恶魔卡布龙的故事。还有在GAME GEAR上的《梦幻之星ADVENTURE》。是讲述AW1268年，莫塔比亚，你的亲友密拉博士被邪恶的研究所所长巴隆劫走，意图窃取密拉的新型研究成果，制造究级破坏兵器霸占底佐利斯星，玩家是要接受其妹莱拉的委托，救回密拉博士，打倒巴隆。而在MD上的《梦幻之星 TEXT ADVENTURE》，则是为梦星II作准备的GAME通信图书馆。可惜当时MODEM条件所限，不能实现广泛的交流……



当然现在在网络时代，这些都不是问题了，而且这次的《梦幻之星网络版》已经实现了当时制作人员们想都不敢想象的交流功能，科学技术的进步终究是游戏业最大的前进动力呀！你能想象10年之后的梦幻之星会是一个多么精彩的世界吗？让我们拭目以待吧！

# 漫步经典 恐龙快打




## Cadillacs and Dinosaurs

漫步经典“街机游戏篇”之CAPCOM 恐龙快打，让我们从三国时代跳到恐龙世纪！

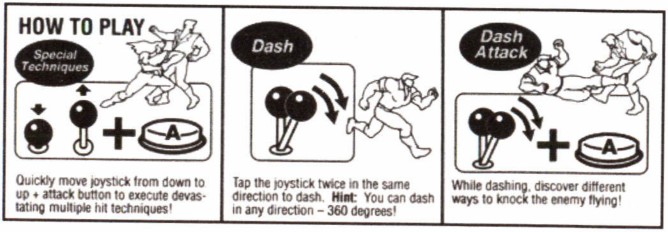
---

这个游戏可以说是我在电脑上玩的时间最长的游戏，起码到现在为止是这样，当然，也是我最喜欢的动作过关游戏，游戏的爽快感可以说是同类游戏中第一位的，至今也没有哪个游戏能超过他。

我现在最大的遗憾就是在我们县城还存在街机厅时没有玩过这个游戏，而只是经常看别人玩（当时没有钱，而且没有时间）。不过，现在有了模拟器，我们还是可以充分享受这个游戏的。如果说哪个喜欢街机、喜欢动作游戏的人不爱玩这个游戏，或者玩不好这个游戏，那么这个人是失败中的失败！（偶水平也一般，最好成绩是用黄帽最高难度死2 命通关）

有时我就想：为什么CAPCOM 公司在92 年就能作出这么优秀的游戏呢？在我眼中，这个游戏没有任何缺点，不知大家有什么意见？

——— lzwlzw686868



是不是只要和capcom 沾边的街机游戏都是经典啊?

——— st-spirit

那个时代，软件厂商老大基本上街机是capcom，家用机是konami。

——— ken

游戏的可玩性非常高，除动作游戏三国志2 就它了!

——— 东方狂龙



大家在讨论一下，到底是这个游戏好玩，还是《三国2》好玩，这个问题我问过好些人，不过游戏高手都说这个游戏好玩，而大部分菜鸟都说《三国2》好玩，不知大家有什么意见?

——— lzwlzw686868

都是CAPCOM 的经典，感觉恐龙新世纪需要不停的跑，如果像吞食天地那样封边或站着不动，那就等死吧!

——— starci

CAPCOM 制作游戏的一大特点就是手感极好，早期的这些清版ACT，街霸以及后来的生化等等。

黄帽个人认为是最好用的，攻击力和速度的完美结合。拉住下，打拳，在把敌人背到后背的一瞬间拉上按拳，会使出脚刀，算是一个使用技巧吧。另外，拿到武器后，加速跑中扔出的威力比行走时的大出许多，大家可以跑着扔个手雷，那叫一个爽～～

——— ken

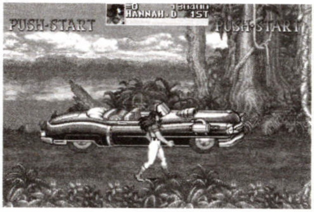
我们这里把这个游戏叫恐龙危机，那时是我家那边街机厅少有的能三个人玩的游戏，经常是一帮人一起去，属于街机中的三

必玩之一（三国志，名将，恐龙危机）。现在经常和同学一起在电脑上玩。现在的街机厅已经很难再看到它的影子了，还好模拟器让它复活了！

——————— 门神

此游戏的打斗感很爽快，记得小学时经常和同学们玩。

当时一币最多只能打到变身恐龙的小矮子那儿。




——————— whitelik

记得原来还叫做“卡迪拉克与恐龙”和“丛林保护者，印象最深的就是gameover时向屏幕开枪的碎玻璃和弹孔。

——————— breacyd

超元老的街机经典清版ACT，记得小学时放了学，背个书包就在家附近的街机房看大孩子们玩这个.

——————— 惠天天

确实是十分爽快的游戏，曾经玩了好多年，现在也经常在模拟器上回味一下！

——————— neogeoqq

本人的最爱啊，那时我就玩2 个过关游戏，一个是这个，另一个就是复仇者了。

——————— lkj2363630

我1 个币也就到那个用幻影，发菲标的大佬那关，第一次玩儿就是在街机，主要是被这游戏画面吸引住了. 可那时候手慢，哥哥在边上叫我用前前跑起来，我死活跑不起来，被第一关的boss 灭掉. . . 还有他的那只恐龙那时候就是我的噩梦啊，续了一次还是打不过，那可是我第一次续币的说！

—————— NickHoliday

最喜欢就是和别人双打的时候抢东西吃，由此引发了第一次真人ＰＫ……嗯，真是让人怀念当时翘课打机的日子……

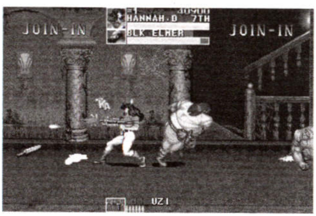
—————— GerOrDer

刚开始玩的时候以为恐龙是可以Ｋ 掉的，总是和伙伴两个人把恐龙堵在中间看它绿了红红了又绿的，直到两个人统统被干掉……

—————— lifishake

到游戏的最后，我还是没搞清楚，游戏里的那个穿白色衣服的大哥和那个穿红色衣服的大姐，到底是什么关系……

—————— touzi001




这个是我隔壁宿舍几个人最常玩的街机游戏。超级爽快，绝对是ｃｐｓ１ 时代的经典之作。打恐龙的情节尤为刺激，对于武器系统则显得有点鸡肋，靠拳脚走天下的人不在少数。

—————— 帝谷轩

哈哈哈哈！现在我还在街机里玩这个呢！本人一名打到第七关（两个发飞镖的绿色怪物吧？就是第三关ＢＯＳＳ 的变异版）。黄帽的连击是最厉害的，速度又快，首选！至于那两个大壮……除了最后一关关底以外我是根本不考虑的……那个女的也还可以。不过这个游戏好像是ＣＡＰＣＯＭ 在敛财时期出的游戏，也就是说和复仇者，名将一样是个平衡性失调的游戏。但是…居然能让我们如此轻易通关真是不相信呀！

第一次看人家全通关时超震撼！连身后的老妈都没发现……每关的ＢＯＳＳ 都还算是很有个性（第一关的那个跳来

跳去的，在后几关总跑龙套的家伙可以忽略…我甚至认为那只恐龙都比他强！)，武器花样也不少：M4A1,M16,左轮，大砍刀，猎枪，麦林，棍子，木棒，火把，炸弹，手榴弹，火箭筒，甚至是石头……人算么？算的话也是武器，毕竟能扔出去给予敌人伤害……

通关后画面很厉害的，本以为有两个家伙挂了，结果却开车从后面追上来！那个女的还说："ok!let 's go home!"……



恐龙出现过五种吧？三角龙，霸王龙，雷龙（只有四只脚出现），翼龙还有第一关那种恐龙。至于第四关那个会变身的家伙肯定不是恐龙，最多是异形

以上，就是我知道的了。

——— jingshicheng

记得最清楚的就是某关几只大脚了，那时候还纳闷：被这么大只脚踩一下怎么不会挂啊！？

——— 1986121

这个游戏可是我小学时玩的最多的街机游戏了，那时候每天都要去玩。记得游戏里除了普通的武器外，还有一只隐藏的枪，威力极强，40 多发子弹打完BOSS 就差不多挂了。不过好象是需要什么条件才可以得到（也可以能跟运气有关）。当时一币只可以打到第5 关，这游戏还是我玩的第一个可以2 人以上一起玩的街机游戏，无限怀念中……

——— 青眼白龙

小时候天天和朋友一起去街机室打这个游戏，每次都打到很晚才回来，记得当时我们就选一个人打全关，我们都叫他黄帽。回

忆起来，只能说2 个字，那就是“美好”。

——————樱☆翼

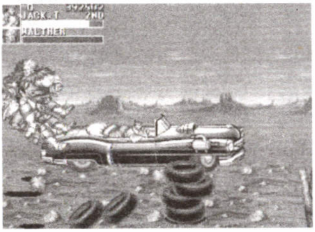
这游戏里最厉害的是那个胖子。只有他可以拿着手雷还可以冲刺攻击。节约是一种美德~~~

——————wzy

黄帽子牛得太利害了，几乎无敌，不过用键盘玩的太不爽了，过几天买个手柄：）最喜欢的就是里面的枪了，有时可以连拾几排子弹，一支枪就可以用很久了。

——————mephisto

玩得很多的一个游戏，但就是不能一币通关，最多玩到两个放飞镖的BOSS就GAME OVER 了。记得一个打敌人的方法：先拉下打敌人，在投砸动作出现时，再拉上按拳，就能在扔出去时连绝技……



——————jackieva

好象还有一个拣无敌的版子，子弹是无限的，比正常难度还难.

——————超级无敌海景大魔王

还有，大家试过在街厅，众目睽睽之下，靠走路来过开车的那关吗？记得一直是时间不够（旁人：“吃那个呀”“这人不会玩吧”）……当时还有种说法：当两人同时按下电台时，会出现一辆车和一辆摩托车，我从来没有试出过，大家呢？

——————Claude

哈哈。我们这里管这个游戏叫“黄帽”，可见老三是第一号游戏人选啊。一直希望能在开车那关不坐车一命通关，至今尚未实

现。（时间不够啊。）

——————nsdsb

近2年来　我玩恐龙快打的水平提高了但还没到顶峰。现在偶尔1币也能通关（包括改版的伤血暴多的最高难度的“20发”）。关于第3关不开车到老怪，我想时间是足够的，我自己没试成功，看别人到后面是使劲往前跑，不管身后的小兵。

——————newg11




最近天天和老婆玩这个，结果老婆别的不会，只会用“女的”，而且每到固定的“游戏时间”都是两眼放光的要玩这个！我则只能无奈的和她一起玩。每每她用的人被K死，总是玩命的投币，看着我心爱的手柄被这样的“糟蹋”，我好心痛啊！

BUT！她现在确实是玩的越来越好了！有时候还能和我打打配合，适当的勇猛那么一下下！嘿嘿！确实是有我老高的风范啊！哈哈

对于游戏本身我想说的是：

1，虽然黄帽本身的灵活机动性强，但攻击力其实很一般，而很少人用的胖子则是攻击力最强的，白人是速度和攻击力很平均的那种，而我老婆最爱用的“那女的”则机动性最强，但攻击力一般的

2，必杀技，还是胖子第一，白人第二，黄帽第三（虽然他的攻击范围广，但攻击力只是吹飞，而伤血其实很少地），女郎最差

3，合体技，这里可不是YY或者H，而是两个人站在一起后的闪光技，这个按照我的经验看其实没多少区别，别站在屏幕中

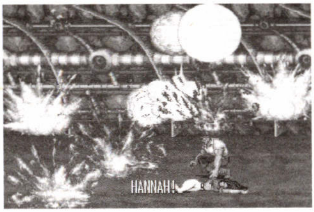
间使用就可以了，而且这个技巧往往还能救你一下，别忘了，这可是无敌的！

4，过关，只要有人熟练的用胖子，那么最少每关可以少用30-45秒，最快的一次我和别人一起玩，达到25秒KO第一关BOOS（不作弊，不耍赖），而速度最慢的就是女郎HANNA，慢慢磨吧！

5，技巧配合，我个人认为最完美的组合就是黄帽和胖子MESS，一个力量型，一个速度综合型，基本上没有什么难题

6，武器的使用，基本上除了所谓的隐藏武器之外，每个武器都有自己的独特特性，我最喜欢的还是大头棒子，还有一点，每当接关的时候黄帽的榴弹炮是可以跟踪的，胖子是直来直去的，女郎是速度快，白人就一般般了，可以说个性十足，我也很纳闷一种武器怎么发出四种不同的炮弹来？

——高健翔




那个MM在近敌时使用匕首攻击敌人的速度是4个主角中速度最快的，几乎和轻拳是同速的

——MNB

可惜的是明明主角4人，可最多3人可以玩~~我还见过2人的，不知道有4人的否

——刘浪

我同学说可以四位同时打

——newg11

我可以一币通关！！！！我总选那个穿绿衣服的黑人瘦子，他的跑动跳跃攻击简直是无敌的……

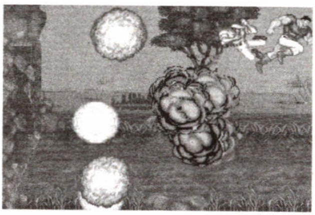
——阿卡

最喜欢选那个POLICE了！不过，我为了把它通关，用了不少币！！ 最喜欢开车撞人！！（我是不是很BT？）

——Tornado

拿车撞人的感觉真是爽到极点！我想飙车就是从那里引出来的吧？三个人里最喜欢黄帽子和女的。女人招式速度很快，黄帽旋风腿很酷……童年的美好回忆……最后觉得奇怪的是，最终boss变成的恐龙怎么比之前的boss都要丑阿？

——多蒙R



印象太深了！初中和同学玩了三年！！还以此认识了一群高手，为我以后的街机之路垫定了良好的基础！！现在我虽然不怎么玩了，不过当年的点滴到现在还是记忆犹新啊！！怀念在黄村五中的日子！！！

——刘智Q

就喜欢用里面的女性角色，速度快…………太爽了！

——アルカード

第4关和倒数第2关是我的噩梦啊……还有第4关，大家说刚开始的地上的石头拣起来，BOSS会多一条的血？真的吗？

——cwbtow

想当年，我和表哥表弟三个人两台机，在印象中没有玩通关。现在，有了模拟器，三个人一台电脑，终于通关了。

——children

这游戏没说的，绝对的经典，想当年就是它把我彻底拉进了




街机生涯。自己的最好记录是单打一币到第7关（就是3个第4版BOSS那关），记得当时班上有一同学能一币通关的，偶是佩服得不得了，崇拜了他好多年！我打的时候有个恶趣味，就是每次喜欢等胖子把霸王龙打醒了再去揉腻它。还有印象比较深的是那个大汉儿的放损血技时会大吼一声“野麦个儿……”以至我们很长一段时间都叫这个游戏“野麦个儿”！

——— 永远的不羁的风

现在机厅里还有这个游戏，可见capcom的功力！

——— zqq88

想当年我和我们这的达人一币通关，全凭动作快和配合呢。当年机厅必有，大家都喜欢用那黑人（腿长），绝对经典！不知有秘籍没。

——— zgwstc




当时街厅里大部分人都喜欢用老三，而我最喜欢使用的却是老四！！最喜欢用他的前冲跳击，粗大的手臂挥出去，横扫一大片，而且是不间断地跑来跑去，流畅呀，就像现在的SEGA忍系列那样的爽快感！！又是传说中的经典（经典是一定要由时间检验出来的）！！感谢CAPCOM，感谢模拟器。

——— Claude

## 要做好情人，先玩好魔兽！

打魔兽讲究意识和微抄和经济。同样，追M M 你要有敏锐的洞察力和对M M 无微不至的关心以及礼物功势。

1　在魔兽中，我们需要了解对手的方位，我们称之为“探路”。而对于一个不认识的漂亮M M ，我们要得到他的号码，好对其定位，我们称之为“搭讪”。

2　然后　我们造出英雄，跑到对方基地，与对方有进距离接触，我们称之为“骚扰”骚扰的目的是捣乱对方和迷惑对方，不让对方知道自己的意图，而不是要干掉对方。同样，在追M M 的初期阶段，我们也应该保持低姿态，保持和M M 的联系，但不挑明自己的意图，我们称这个阶段为交个朋友好不好。大法师遇到恶魔是应该逃的，英雄有天敌。每个M M 都有被克的类型，具体看你是那型了。

3　或者你可以来TOWER　RUSH　这样是具有风险的。同样，不排除你有极短时间甚至一夜情搞定M M 的可能，但不适用每个MM。

4　永远记得，经济是一切的基础的，所以无论魔兽还是追M M ，不要忘了采矿和赚钱。

5　当然有了钱就要买装备或出兵，你不能太依赖你的英雄。对M M 也是　不要以为长的帅就什么都可以，不要不舍得为M M 花钱，虽然现在流行A A ，但主动为女生吃饭买单，还是能赢得好感的。

6　一定要MF，提高自己的等级。等级高了　才是决定性的因素。所以，追M M 也是，虽然刚开始有可能M M 是因为你的外表而开始交往，但漫漫的　她会注意你的内涵。

7　魔兽中往往一个英雄是不够的　我们往往会造第二　乃至第三英雄，对手也是。所以追M M 也是　不要以为找朋友帮忙是见不好的事，有些事有些话　通过第三个人传达效果会更好。不要太

相信自己，因为ＭＭ 方可能也不只她一个英雄。

8　要不断的做侦察工作，了解对手出什么兵，看对手的意图，要利用一切可利用的东西，比如野兵。追ＭＭ 也是，在适当的场合出现，往往事半功倍。而如果被ＭＭ 逮到自己丑事，会死的很惨。

9　要时常和对手遭遇遭遇，适当的让对手了解你的意图。追ＭＭ要注意和ＭＭ 的沟通　要知道ＭＭ 在想什么，也让她知道你在想什么。

10　魔兽中ＭＦ 到的宝物是个最大的变数，魔兽中如果对手ＭＦ到召唤兽　而你没驱散　你可能死的很惨。感情中也充满变数。有些事不是你所预知。

11　经过　一系列的准备　我们赢来了最终决战　。在追ＭＭ 的过程中，我们称为告白。这时候　综合了以上的因素的最后结果。结果总有一方胜利，追ＭＭ 也是要不答应，要不拒绝。

12　如果兵种相克　你会死的很惨，同样，如果ＭＭ 喜欢不是你这型　无论你做的再好也没用。

13　如果你赢了　对手会对你说ＧＧ　同样如果表白成功　ＭＭ 会叫你GG。

14　如果输了你可以选择再抄重新发展　只是要作好你基地的防御，同样，追ＭＭ 失败不算什么，赶快复活你的英雄，准备下场战役。

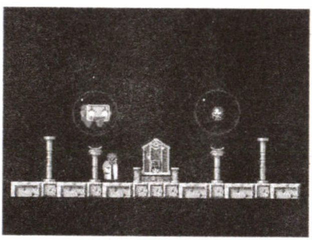
15　魔兽高手应当保持自己的ＲＰ，同样对ＭＭ 应该保持你的风度，即使不能相爱，也应友好的退出，对MM说GL（GOOD LUCK）而不是作出强退这种没素质的事情。





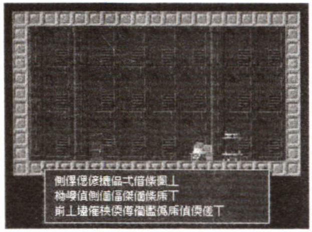

相信大家都不会不知道《水管兄弟》这一款游戏吧，有任天堂红白机开始风行全球，这一款俗称为“Pixel Game”的游戏虽然图像几游戏系统非常简单，但是可玩性却是当时游戏中最高的，已经成为游戏界中的经典。虽然背景以至人物及敌方只是由区区十几道几十点颗粒组成（这也是被称为“Pixel Game”的由来，到GameBoy时代的游戏也有同样的名称），但是其样貌早已深入民心。在今时今日虽然有不少画面华丽的游戏，但是与《水管兄弟》拥有同样可玩性的游戏却难以见到，“Pixel Game”也在老一辈玩家心中拥有一定的地位。

## Pixel再现



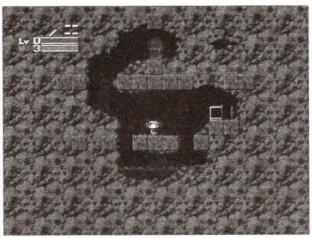
今次介绍的游戏《洞窟物语》是由开发室Pixel制作，单看制作组织的名称就可以知道成员对Pixel图像有解不开的情意结。《洞窟物语》就是一套非常传统的Pixe游戏，再加上Action RPG成分，令游戏的可玩性、游戏性及中毒性大大提高。不要少看Pixel游戏，虽然人物只有数点，但是如果作出活泼的动作是一大课题！由于这类系统需求非常低。游戏非常容易上手，再加上轻松的音乐、简单的游戏方式及未知的武器宝物，不但吸引玩家练习，也很受老玩家欢迎。

## 洞窟中的大冒险



游戏的目的是要从“迷之洞穴”中出去，因此主人公要穿梭不同洞穴中穿梭冒险，解救新认识的朋友几击倒邪恶力量的传统故事。游戏是以 Action RPG 的方式进行，随着在游戏中的不断推进，主人公与其他NPC 的交流中会得知剧情的发展。在洞穴中来回冒险的时候，玩家可以得到种种武器来协助故事的发展，也有一些迷题需要玩家动脑筋解决。不断收集回来的物品也会协助玩家增加冒险的范围。

## 不断自我增值



玩家在冒险的过程中会不断取得武器，武器的种类有10 款，而且也有等级的提升，部分威力强大的武器会有弹数的限制！在升级武器的同时不但威力会上升，攻击效果也会作出变化！由于在洞窟中冒险，奇怪的地形比比皆是，玩家也要选择适当的武器才可以顺利地探索，否则就只会陷入苦战之中。武器的升级非常简单，只要打倒敌人就会出现一些三角形的方块，取得这些方块后就会提升经验值。武器的等级上限为3，但是玩家受伤的话不但会扣生命值，更会扣除正在使用的武器的经验。

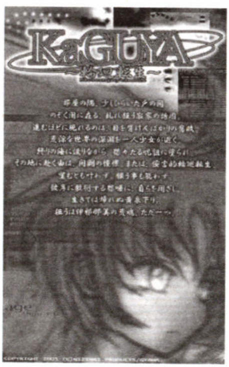
除了武器经验方块外，在打倒敌人后会随机出现宝物，有的是弹药有的是补充生命。但玩家更要留心的是一些放置在地图中的宝物，他们不但有助玩家冒险，甚至可能是用来提升主人公的生命或弹药上限。

## KaGUYA－轮回转生－




无论是同人创作还是商业作品，现在的射击游戏以纵向为多、画面也越来越华丽、多是以弹幕射击为主，以前那些高速弹加快速机体的射击游戏已经买少见少。由于游戏模式相似，要吸引玩家唯有在系统上着手，战斗模式以至取得分数的方式也是开发目标。在游戏机中心唯一吸引笔者花钱万的射击游戏是《斑鸠》，正反两面的游戏系统加上Combo取分方式非常有趣，不过八云始终不能熟习。今次介绍的《KaGUYA－轮回转生－》是由にじまいドットプロダクツ开始，最初看到的游戏系统，令人觉得非常新鲜。

### 简单的游戏画面、复杂的攻击方式

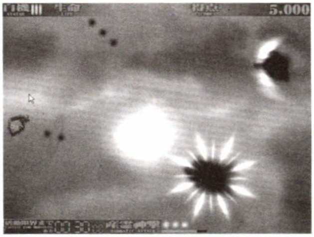



为什么小编会以为《KaGUYA－轮回转生－》是一个与《斑鸠》相似的画面，黑白2色的敌我集体及光彩效果引起误会。但亦因主要颜色只有黑白，游戏画面比较单调，可不过游戏的音效足可弥补这一点，而且游戏操作一点也不简单，要表现出色就要好好利用五个按键。先说说简单的操作吧，玩家主要适用的按键共有三个，分别为普通攻击，灵击以及斩击。普通攻击一般为三道子弹射击，最弱的攻击力但范围最大；灵击则是放出光球，最多为三个，有时会出现追踪的效果，可以持续伤害敌人直至回归玩家的机体；而斩击是瞬间威力最大，而且可以连续使出攻击，攻击距离及范围非常短，不过用来攻击向玩家直冲而来的集体就非常有效，有时对Boss更会有加成呢！

## 以生命换取界限——进入暴走状态！



《KaGUYA－轮回转生－》中的“KaGUYA”就是主人公的名称，也即是玩家控制的机体。除了如一般射击游戏有集体的限制外，“KaGUYA”还有生命的限制外，“KaGUYA”还有生命值，在中弹之后并不会立即死亡，直至所有生命扣紧为止。但是当所有生命扣尽后玩家并不会立即死亡，而是“KaGUYA”会进入暴走状态。在暴走状态中玩家是会无敌化，而且攻击力会提升2/3到1倍，在这状态下“KaGUYA”可以使出所有普通状态下会有时间限制，一般来说会有30 秒；但玩家亦可以用手动的方式进入暴走状态，这时暴走时限会有所增加，大约每一度生命增加30 秒。但是在暴走状态下受到任何伤害时也会扣除时间界限，以手动方式进入暴走状态也会扣除时间界限，以手动方式进入暴走状态也会扣除残机，是否要用残机换取强大的攻击力就要由玩家自己衡量。



《KaGUYA－轮回转生－》也是爆弹模式，画面中“产灵神击”的意思等同一般射击游戏的爆弹，而右方的光点就是爆弹的数目，而光点下的是“产灵神击计量条”。在玩家攻击时“产灵神击计量条”就会增加，当计量条道顶时光球就会增加一颗。“产灵神击”的数目越多，亦代表“KaGUYA”的普通攻击力越大，而玩家施放“产灵神击”时就会消耗光球。当“产灵神击”启动的时候，“产灵神击计量条”会开始倒数，要是在暴走状态下启动倒数会更快。所有碰到“产灵神击”的子弹都回消失，同时玩家亦会处于无敌状态。

it's all right

**最爽快的愉快像放题让我越浸越美丽**

it's all right

**最爽快的大动脉就算大情大圣大大量放低**

暑假的脚步离我们越来越近了！长假之后的你是否已经做好期末冲刺的准备呢？让我们一起“Fighting ,A ZA A ZA!!!”

为鼓励大家一起努力，本期的送上的歌曲都以轻快的旋律为主，让大家在繁忙中偷得一丝轻松。因为最近出色的游戏音乐真的比较少，好听的多是“炒冷饭”之作。所以今期的带给大家两张动漫原声和一张ZARD的细碟。

## OTAKU中的极品——《不公平抽签 原声大碟》






什么是Otaku？中文翻成“御宅族”，是指迷恋某种品牌、商品，对其他事物漠不关心的人。在日本，Otaku成为形容“动漫迷”的专有名词，衍伸的名词还包括“同人志”。《现代视觉研究会》的剧中剧《不公平抽签》，刚刚播出即好评如潮。而这里带给大家的就是有田村信二监制的动画原声大碟。其中还收录了几首动画版没播出的歌曲呢！自认Otaku的你有怎可以错过呢？

## 令人兴奋的热血作品——《天上天下 Great Disc.1》

发售日：2004年9月29日

碟号：AVCA－22094

售价：3059元

“只是简单的一拳，当中已经蕴藏着力量、才能、时间、汗水、历史和哲学。格斗技实在是一门高深的学问呢！”——大幕维人






《天上天下》是一部加入大量情欲元素的校园格斗漫画，画工出色，打斗画面精彩异常，让人血脉沸腾，是罕见的格斗漫画佳作。推出TV版后更能让人体现到作品的迫力。除了画面外，动画的音乐制作也属上佳水准，主题曲《Bomb A Head!》更是请到了著名DJ FUMIYA担纲编曲，是一首节奏感很强，让人一听上瘾的佳作！

**ZARD——《Just Believe In Love》**



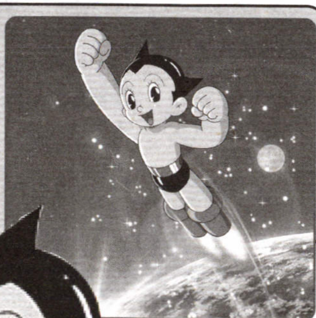

相信大家对演绎过N部动漫歌曲的ZARD已经不再陌生了，这里送上她的第十四张个人单曲，于1995.2.1发行，在ORICON最高排名为第二名，持续了11周。《Just Believe In Love》更成为成为TBS电视台《摇动的思绪》主题曲。

**心水推介 Why (MIS-TEEQ《Greatest Hits》)**

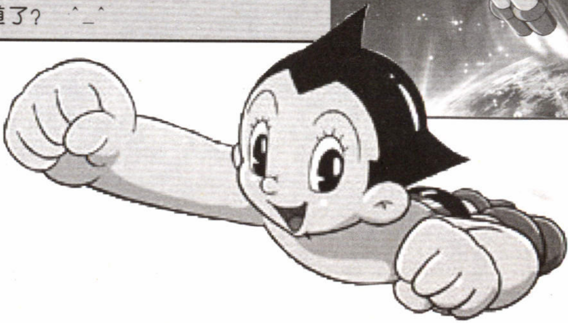



Alesha和Sabrina结识于伦敦西南的一间舞校，后来Su-Elise也脱离了原来的组合而与她们组成了Mis-Teeq。2001年，凭借一首单曲“Why?”，Mis-Teeq在很少媒体支持的情况下依旧震动了流行乐坛，成为Garage和当代R&B一个亮点。两年后，在Garage逐渐显露疲态之时，如何保持Mis-Teeq新专辑的水准似乎有些艰难。当然，这不是我们所能担心的，现在还是让我们来欣赏一下她们“一曲成名”的《Why》吧！

**岁月流声**



一曲《铁臂阿童木》，献给生于70年代的朋友们。这个TV SIZE的OP可以很特别的哦，如果你想在CD铺中找到它可以说比登天还难啊，为什么这样说？你自己听听不就知道了？ ^_^



A 碟：
[新作强袭]
MAME096u1
aerofgt.zip
aerofgtb.zip
aerofgtc.zip
ambush.zip
ambusht.zip
ambushv.zip
atompunk.zip
aurail.zip
aurailj.zip
avalnche.zip
batmanfr.zip
bbmanw.zip
bbmanwj.zip
bigbang.zip
boogwina.zip
boogwing.zip
brival.zip
brivalj.zip
cascade.zip
catt.zip
chokchok.zip
dday.zip
ddcrewj.zip
dietgo.zip
dietgoe.zip
dietgoj.zip
dietgou.zip
dowild.zip
flytiger.zip
gloc.zip
gsword.zip
gsword2.zip
gt3dt211.zip
hachamf.zip
holywact.zip
invadrmr.zip
kabukiz.zip
kabukizj.zip
kickridr.zip
kikcubib.zip
kikcubic.zip
luplup29.zip
mcatadv.zip
mcatadvj.zip
newapunk.zip
opwolf.zip
opwolfb.zip
opwolfu.zip
plctr13b.zip
policetr.zip
polict11.zip
promutra.zip
pspikes.zip
pspikesk.zip
rastan.zip
rastanu.zip
rastanu2.zip
rastsaga.zip
raveracj.zip
ridger2a.zip
ridger2b.zip
ridgera2.zip
ridgerac.zip
ridgeraj.zip
sliksh16.zip
snapper.zip
sonicwi.zip
sshoot12.zip
sshooter.zip
survarts.zip
survartu.zip
svolly91.zip
sxyreac2.zip
tdragon.zip
tdragon2.zip
tdragonb.zip
torus.zip
triothej.zip
triothep.zip
upyoural.zip
wbbc97.zip
wndrmomo.zip
wwallyj.zip
wwallyja.zip
xtheball.zip
本月 GBA 新作
大盗伍佑卫门 1 + 2.zip

大力水手卜派 菠菜狂奔.zip
海贼王 龙之梦.zip
乐高版星际大战.zip
洛克人 Zero4.zip
名侦探柯南 黎明的纪念碑.zip
模拟大楼 SP.zip
杀手拟真撞球.zip
首都高速赛车.zip
利乐熊的每一天.zip
昆虫怪兽－战斗大师.zip
昆虫怪兽－战斗竞技场.zip
星球大战前传 III－西斯的复仇.zip
本月 N64 新作
忍者乱太郎 64.zip
beatmaniaIIDX11th 最新汉化修正版

[EN 游戏基地]
漫步经典
dino.zip
EVA 新世纪福音战士 64
Neon Genesis Evangelion.7z
FC 经典游戏巡礼
空手道.7z
热血足球.zip
热血足球 2.zip
热血足球世界杯.zip
淘金者.7z
七宝奇谋.7z
七宝奇谋 2.7z
少年 jump 英雄列传.7z
少年 jump 英雄列传 2.7z
龙珠 Z.7z
龙珠 Z2.7z
龙珠 Z3.7z
龙珠.7z
恶魔城 2.7z
恶魔城 3.7z
雷电
rdft.zip
rdftau.zip
rdftj.zip
原创工作室
东方花映 .rar
洞窟冒险.lzh
KaGUYA－轮回转生－.exe

[系之谱]
系列游戏
gba
梦幻之星合集.7z
gg
梦幻之星 adventure.zip
梦幻之星 gaiden.zip
md
梦幻之星 4 美版.zip
梦幻之星 2.zip
梦幻之星 3.zip
梦幻之星 4 日版.zip
对应模拟器
MD.zip
GBA.zip
GG.zip

[ETC]
游乐园
天上天下原声音乐

[EMU]
家用机
Project64 1.6.exe
FC.zip
街机
MAME
mameplus-0.96u1-bin.exe
相关
PS-bios.zip
neogeo.zip
最新 DUMP 的 GBA bios.zip
掌机
VisualBoyAdvance-1.7.2.zip

B 碟：
盖塔大决战
PS 盖塔大决战.exe
FC 经典游戏集



# 電腦遊戲製作工程師
# 專業證書課程

- 最實用的專業課程
- 權威的國際技能認證
- 強大的游戲開發引擎技術
- 不需任何電腦編程經驗
- Step by step 的教授
- 制作屬于你自己的電腦游戲
- 有關學制、學費、師資、課程等未盡事宜，簡章備索
- 爲保證教學質量，每班學生控制在20人以內，額滿即止。




"電腦遊戲製作工程師" 初級證書




全力支持：香港電腦游戲協會
課程主辦：數碼人科技開發有限公司
中青網絡家園有限公司(廣州旗艦店)
廣州市海珠區團委江南青年活動中心
教材編寫：香港專業創見有限公司
開課時間：2005年6月起（每月开班）
報名地點：廣州市海珠區江南大道中 239號中青網絡家園網吧廣州旗艦店（海珠購物中心以南之廣東省電教館側）
聯絡方式：(020) 83634182黃先生，83633004何先生

All the games are powered by Game Maker with thanks for Mark Overmars.

WWW.EMUNEXT.COM
模拟EMU NEXT
VOL.14
2005.05

## HOT GAME 最新热作




洛克人Zero4




海贼王 龙之梦




名侦探柯南 黎明的纪念碑

## CD ROM 光碟内容

-［新作强袭］-

●本月GBA新作

大盗伍佑卫门1+2
大力水手卜派 菠菜狂奔
海贼王 龙之梦
乐高版星际大战
洛克人Zero4
名侦探柯南 黎明的纪念碑
模拟大楼SP
杀手拟真撞球
首都高速赛车
利乐熊的每一天
昆虫怪兽-战斗大师
昆虫怪兽-战斗竞技场
星球大战前传III-西斯的复仇

●MAME096u1游戏集




雷电

本月N64新作

忍者乱太郎64




beatmaniaIIDX11th最新汉化修正版

-［EN游戏基地］-

漫步经典-恐龙快打
★EVA新世纪福音战士64



●原创工作室

东方花映
洞窟冒险
KaGUYA-轮回转生-

-［系之谱］-

●梦幻之星系列游戏




-［ETC］-

●游乐园

ZARD-[Just Believe In Love]
ジャケット
天上天下原声音乐



**副刊附送**
**红白机历史回顾**
*FC经典游戏集
*PS盖塔大决战

ISBN 7-900382-06-2
9 787900 382061 >

PC应用技术 -34
ISBN：7-900382-06-2
SOARING 制作
山东电子音像出版社 山东翔宇软件开发中心
山东电子音像出版社出版

光盘定价：人民币13元

手册随同光盘赠送，需配合光盘一同使用并销售